PC GAMER

SAM HOUSER TWÓRCA „GTA 2" SPECJALNIE DLA WAS O YAKUZIE, PRZEMOCY I PLANACH NA PRZYSZŁOŚĆ

Gry Komputerowe

grudzień 1999 • cena 4.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

12/99

RECENZJE

Rally Championship PL
Omikron: Nomad Soul
Age Of Empires II
Close Combat IV
Armored Fist 3
NBA Live 2000
Urban Chaos
Freespace 2
FIFA 2000

PREVIEW!

DUKE NUKEM FOREVER

The King's Back Baby!

OBSZERNA RECENZJA

THEME PARK WORLD

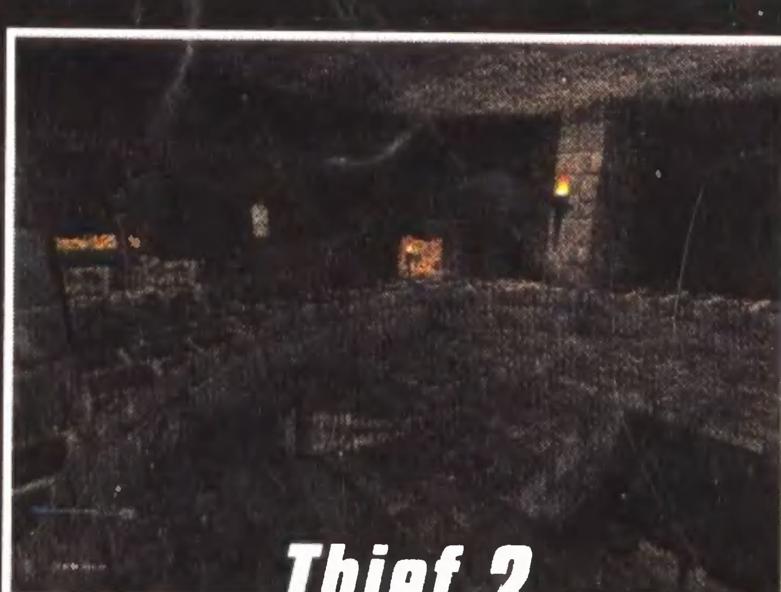
Spisek Producentów Papierowych Torebek

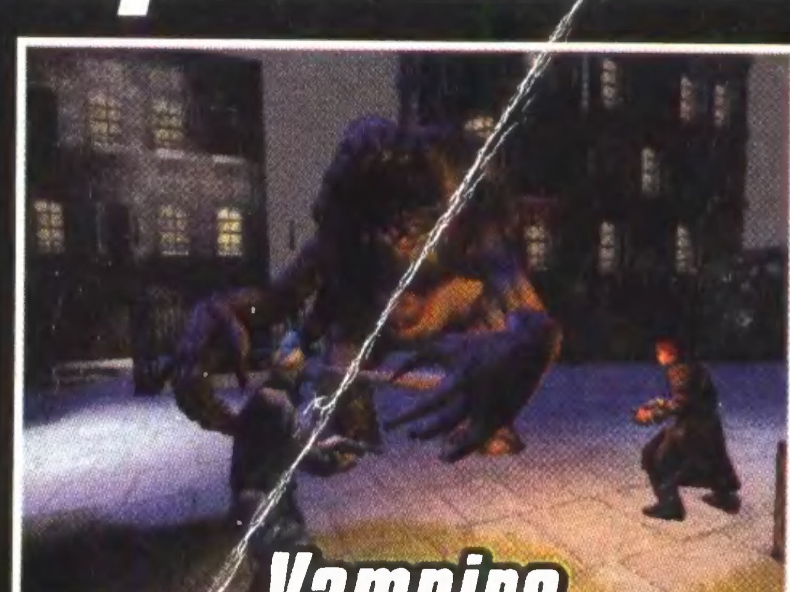


Zapowiedzi


Fight for Freedom


Delta Force 2


Thief 2


Vampire

Już 25 listopada!

Atlantis II

Wyrusz w największą podróż swojego życia.

4 CD 

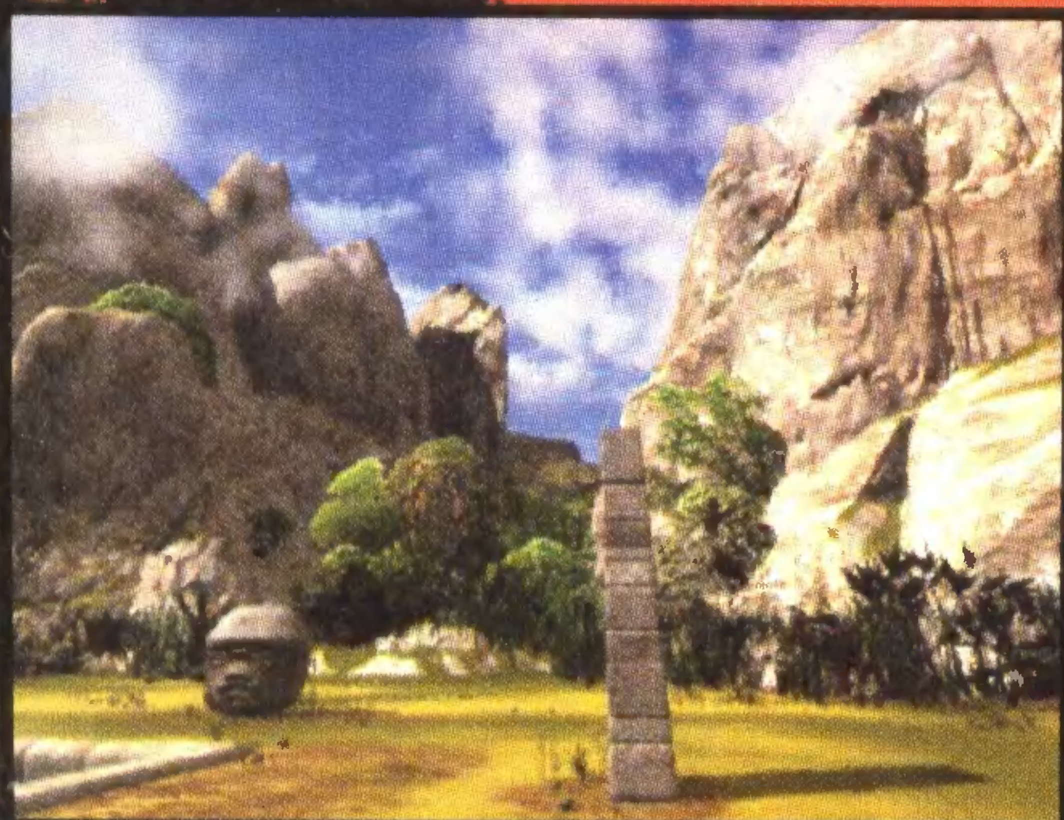
niska cena **79** złotych



Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.



Od listopada znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry firmy CD Projekt!



W roku 1043, w pierwszych latach średniowiecza, gdy ścierały się cywilizacje plemion barbarzyńskich z doskonale zorganizowanymi społecznościami świata starożytnego, będziesz musiał ruszyć ponownie w fascynującą, pełną przygód, największą podróż swego życia poprzez Tybet, Irlandię, Jukatan oraz Chiny w poszukiwaniu rozwiązania wielkiej tajemnicy. W świecie przesączonym niezwykłym mistycyzmem spotkasz najbardziej tajemnicze postacie XI wieku - magów i alchemików, kapłanów i niewolników a także rycerzy i królów. Ekscytująca podróż przez jeden z najbardziej mrocznych etapów rozwoju ludzkości już niedługo, dzięki Atlantis 2, stanie się faktem...

Faust

Kolejna wspaniała gra przygodowa w całości po polsku i w rewelacyjnej cenie 79 zł

Niesamowita przygoda której scenariusz jest mieszanką fantastyki, grozy, humoru i namiętności. Teraz Ty musisz rozwikłać legendarny konflikt pomiędzy Faustem a demonicznym Mefistofelesem.



4 CD

Planowana premiera: koniec grudnia 1999r.

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 99, 0-602 69 59 25; Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69, 0-501 86 26 91
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00



OD REDAKCJI...

Czas nieubłaganie pędzi naprzód i oto przed Wami ostatnie wydanie Gier Komputerowych A.D. 1999. Ale na życzenia noworoczne jest jeszcze zbyt wcześnie, bo kolejny numer oznaczony już 1/2000 ukaże się jeszcze w tym roku kalendarzowym, więc teraz życzymy Wam fantastycznych prezentów na Mikołajki.

Dobrze byłoby żeby to były najnowsze, świeżuteńkie gry, a jeszcze lepiej, gdybyście informacje o nich znaleźli w naszym piśmie. W tym miesiącu gwoździem numeru jest obszerny artykuł o grze Duke Nukem Forever o której wiadomo było od dawna, że jest przygotowywana, ale szczegóły całego przedsięwzięcia, nie wyłączając grafiki, utrzymywane były w wielkiej tajemnicy. Mamy niesamowitą przyjemność jako jedni z pierwszych opublikować informacje i nowe, odtajnione screeny z tej wspaniale zapowiadającej się gry.

Ponadto ten numer wyjątkowo wypchany jest po brzegi recenzjami, a jest o czym pisać! Dodaliśmy nawet kilka stron żeby zmieścić więcej ciekawych opisów. W zalewie nowych wspaniałych gier zwracamy uwagę na tytuł przygotowywany przez pięć lat, a mianowicie Theme Park World – czy warto było czekać? Z innych mocnych pozycji należy wymienić: Rally Championship, Omikron: The Nomad Soul, Urban Chaos, FIFA 2000, Close Combat IV, Freespace 2 i GTA 2 plus wywiad z Samem Houserem współtwórcą sukcesu tej gry. Gorąco polecamy Edycję CD, która w ostatnim czasie przeżyła małą rewolucję. Wzbogacona została o kąciki redakcyjne: FPP, CarZonE oraz humorystyczny, prowadzony przez naszego redakcyjnego prześmiewcę – „Hota".

DUKE NUKEM FOREVER

PREVIEW

CZYTAJ STR. 28

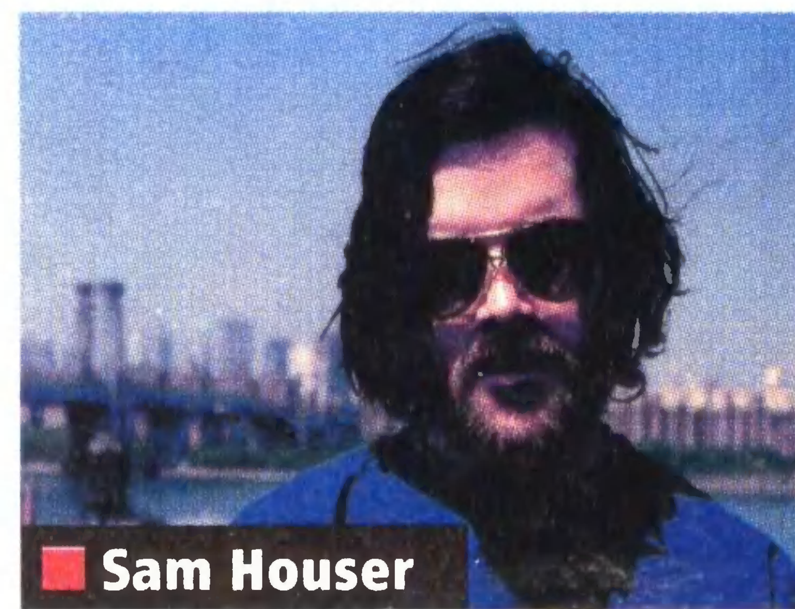
ZAPOWIEDZI

PORADY

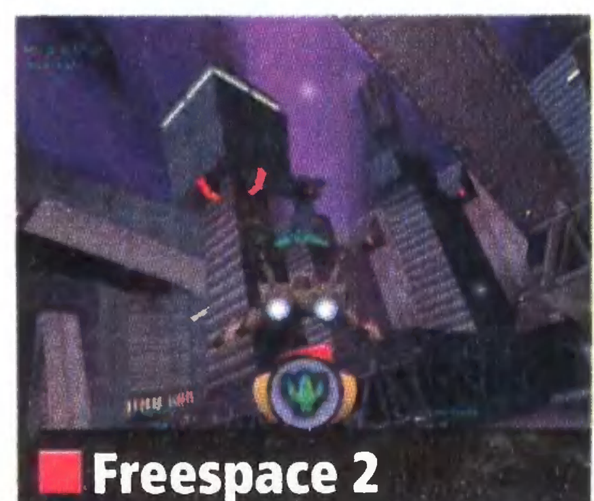
STAŁE DZIAŁY


Vampire


C&C: Tiberian Sun


Sam Houser

CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS W GRUDNIU...


Freespace 2


FIFA 2000



NBA Live 2000


Urban Chaos

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 12/99 (65)
rok siódmy

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzychoo)

WSPÓŁPRACA
Bartosz Nuckowski (Bartek),
Karol Klepacz (Reset),
Jacek Pietruszczak (Baron Jack),
Patryk Leszczyński (gRoovy),
Piotr Stasiak (Piotres),
Rafał Szychowski (Szycha)
oraz (Gruby)

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Magda Kotulska

ŁAMANIE
Computer Graphics Studio

DRUK
Elanders
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
TOTAL PLAYSTATION
PSX FAN

NA CD



Oto przed Wami kolejny, przygotowywany w pocie czoła cedek. Jak zwykle nie mogło zabraknąć atrakcji - w tym miesiącu swą działalność rozpoczął kącik samochodówek - CarZonE, powróciły także Paszczury CD! Poza tym zwracam uwagę na gorące jeszcze dema: „Tomb Raider 4", „FIFA 2000" czy „Rally Championship PL". Nasz cedek rozwija się w zastraszającym tempie! Życzę przemiłej zabawy! Wasz CD-Manager KRZYCHOO

CD

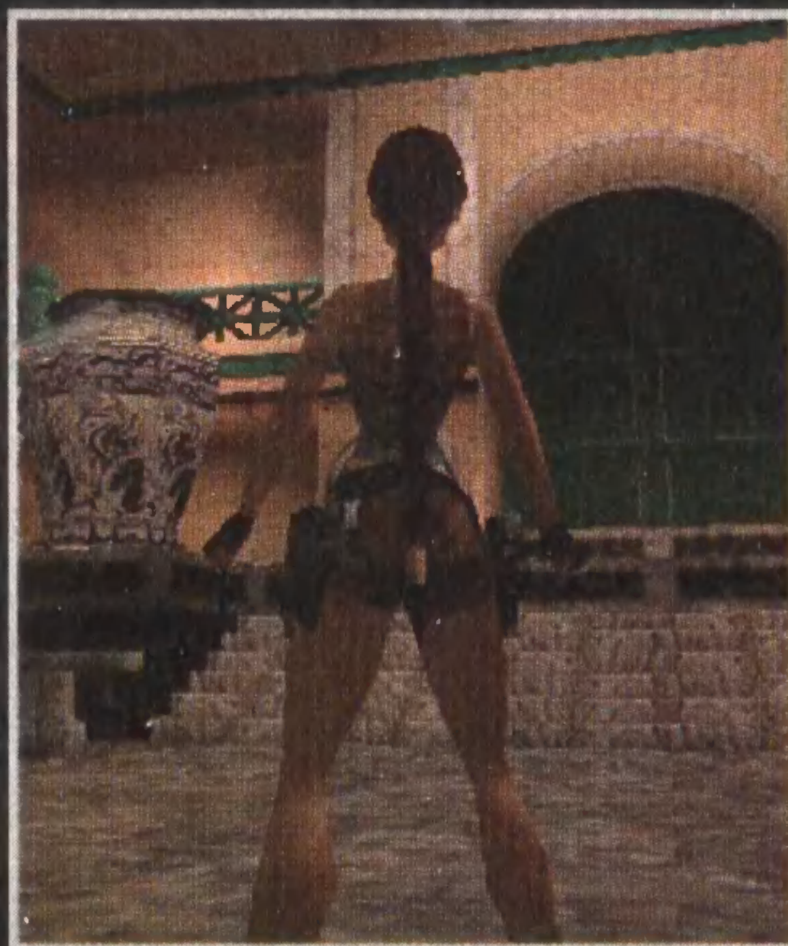
- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: — wymagania sprzętowe programu — to czy masz aktualną wersję Direct X — lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Krzysiek Kiełmiński. Dyżuruje on w poniedziałki i czwartki w godzinach 17-20, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.

TOMB RAIDER 4

EIDOS
P200, 32MB RAM, WIN95

AAA! Nie!!! Lara Croft po raz czwarty?! Co za koszmar! A tak na serio, „Tomb Raider 4" to po prostu kolejna doskonała część wspaniałego cyklu TPP. Mamy nadzieję, że jeszcze ją kochacie. Bo my...





NBA LIVE 2000



EA SPORTS
P300, 32MB RAM, WIN95

Najnowsza wersja najlepszego pod słońcem symulatora gry w kosza. Rzecz jest stara, jak więzienie, w którym ją wynaleziono. Dwa kosze, jedna piła i parę metrów parkietu. Odpalcie demo!

SEGA RALLY 2



SEGA
P200, 32MB RAM, WIN 95

Wreszcie pecetowa wersja doskonałej rajdówki na Dreamcasta. Urzeka przede wszystkim doskonałą grafiką. Nie jest to co prawda symulator, ale i tak gra się świetnie. Polecamy!

FIFA 2000

EA SPORTS
P266, 32MB RAM, WIN 95

Panowie z EA Sports po raz kolejny udowadniają, że jeśli chodzi o gry sportowe, są niepokonani. Co dostajemy w „FIFA 2000"? Lepszą grafikę, lepszy engine, a przede wszystkim gigantyczną zabawę! Oczywiście obecnie na rynku znajduje się bardzo dużo wszelkich „pił", ale



panowie z EA Sports są prawdziwymi mistrzami w swym fachu. Polecamy poniższe demko wszelkiej maści fanom kopania nadmuchanego kawałka skóry.

SPIRIT OF SPEED

HASBRO
PII300, 32MB RAM, WIN 95

Jeśli samochody z „Grand Prix Legends" wydawały Wam się stare i myśleliście, że już nic Was nie zaskoczy, to odpalcie koniecznie to demo! Droga gruntowa, lata trzydzieste, wyścigi... To może być jeden z „Czarnych Koni" rynku samochodówek! Klimat jest przedni!



RALLY CHAMPIONSHIP PL



EUROPRESS
P233, 32MB RAM, WIN95

Obszerne (100MB) polskie demo doskonałej rajdówki (recenzja w tym numerze). Uwaga! W przypadku problemów, trzeba grę uruchomić ręcznie z katalogu: \DEMA\RALLY CHAMPIONSHIP\RAL.EXE





ARMORED FIST 3

NOVALOGIC
PII 400, 64MB RAM, WIN95

Najnowsza część symulatora czołgu NovaLogic szokuje grafiką, ale także wymaganiami sprzętowymi. Jeśli jednak macie odpowiedni komputer, odpalajcie! To cudo nie potrzebuje karty 3D!



GORKY 17 PL



TOPWARE
P200, 32MB RAM, WIN95

Oto spolszczone demo izometrycznej mieszaniny gatunków RPG, strategii i zręcznościówki. Lokalizacja jest wzorowa, a lektorzy zrobili kawał profesjonalnej roboty. Polecamy ją miłośnikom synkretyzmu gatunkowego. Każdy fan strzelanin, ociekających kwasem mutantów i setek ton mięcha powinien popaść w ekstazę.

WILD WILD WEST

SOUTHPEAK
P266, 32MB RAM, WIN 95

Znany schemat: najpierw film, potem gra. I to Bardzo Dzika Gra! Jeśli nie byliście jeszcze w kinie, możecie sami rozwiązać jej niesamowitą zagadkę. Wygląda ciekawie!



PHARAOH





SIERRA
P233, 32MB RAM, WIN95

Strategia ekonomiczna osadzona w realiach starożytnego Egiptu. Zarówno wykonaniem, jak i interfejsem bardzo przypomina „Caesara 3". Najprawdopodobniej gostkowie z Sierry doszli do wniosku, że w startegiach też wystarczy „przeklepać" engine. Mimo tego jest tutaj sporo nowości. Wygląda ciekawie i pięknie!

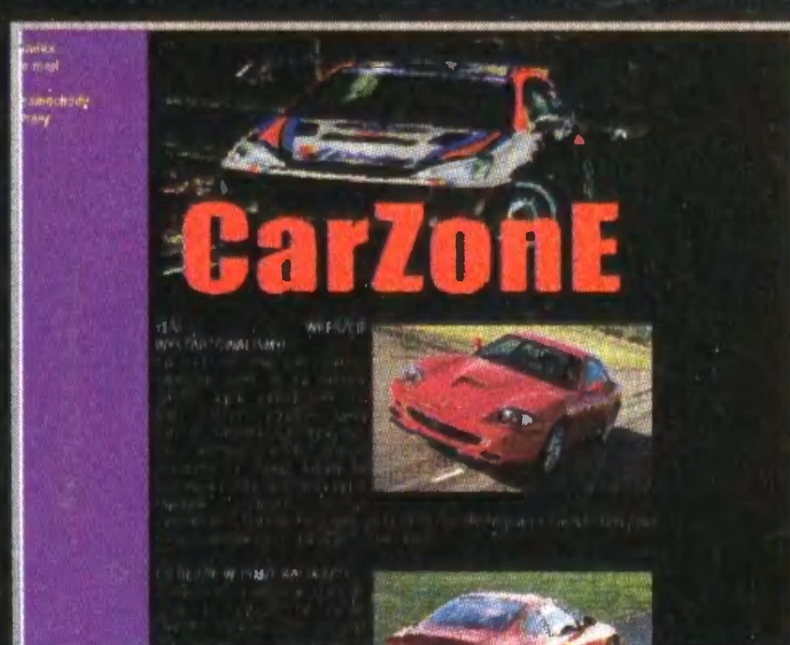
TOTAL SOCCER 2000



LIVE MEDIA
P166, 16MB RAM, WIN 95

Jeśli dodać do „Sensible Soccer" trójwymiarową grafikę, powstanie „Sensible Soccer 3D". A jeśli by go ulepszyć, powstanie „Total Soccer 2000". Nawet boję się pomyśleć, co będzie, jeśli...

CarZonE

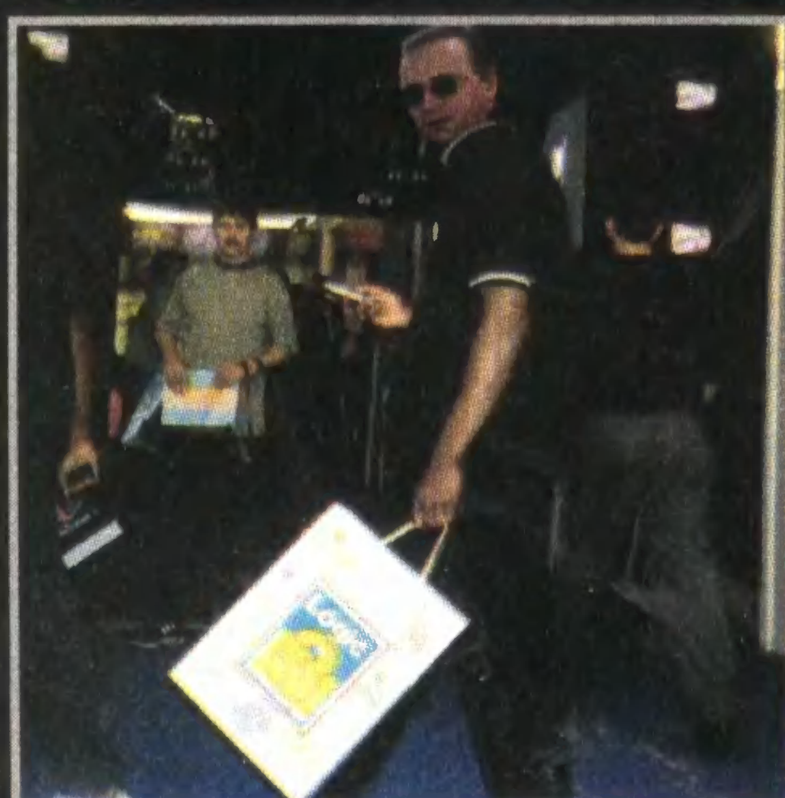


Nowo powstały kącik dla fanów samochodówek, w którym znaleźć można m.in. nowe samochody i trasy do „Need For Speed" i „Midtown Maddnes".



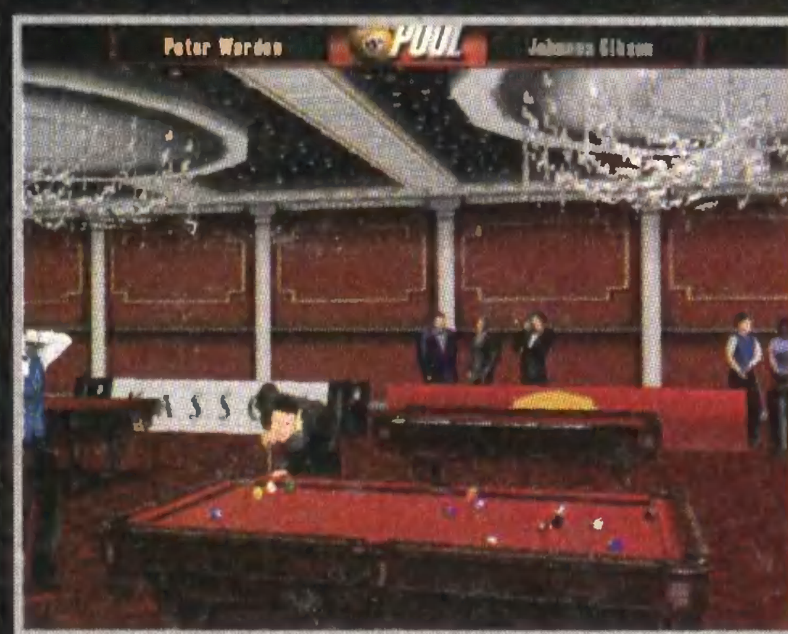


PASZCZURY CD



Chory (jak zwykle) wytwór naszego redakcyjnego HOT'a. Od wersji „papierowej" różnią się przede wszystkim większą ilością ilustracji wszelkiej maści. Nie liczyłbym jednak na gołe panny w wyuzdanych pozach czy zestaw darmowych talonów na malucha. Najprawdopodobniej HOT znowu musiał wylać swą żółć! Znów na Jagda.

EXPERT POOL



PSYGNOSIS
P166, 32MB RAM, WIN 95

Bilard dla ekspertów? I ma on wyciągnąć Psygnosis z kłopotów finansowych? Nie chce się wierzyć, ale zagrać można. To chyba w końcu najlepsza metoda korzystania z kija, stołu i zielonego sukna.

ALIEN CROSSFIRE

SID MEIER
P200, 32MB RAM, WIN95



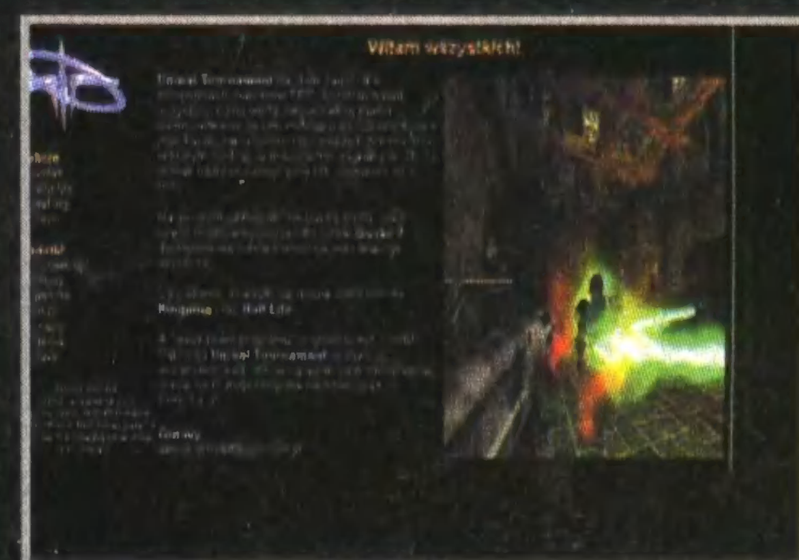
Dodatek stand-alone (czyli nie wymagający pełnej wersji) do „Sid Meier's Alpha Centauri". Dla niewtajemniczonych - jest to jedna z lepszych strategii kosmicznych wszech czasów.





FPP SERWIS

Kącik dla wielbicieli FPS-ów. W tym miesiącu masa dodatków, konwersji, map i innego stuffu dla wszelkich gier quejopodobnych. Nasz redakcyjny wymiatacz — Groovy po raz kolejny stanął na wysokości zadania. Niech mu FPP lekkim będzie!







PATCHE: Armored Fist 3, Castrol Honda 2000, Darkstone, Driver, Heroes Of Might & Magic 3, Mech Commander Gold, NHL 2000, Rogue Spear, Settlers 3, Shadowman, SW: Phantom Menace.
DRIVERY: Najnowszy DirectX 7.0 (wersja polska!), 3dfx Banshee, Intel740, MatroxG100-200-400, NVida Riva 128, Permedia 2, Riva TNT, S3 Savage 3D, Voodoo1, Voodoo2, Voodoo3.
SHAREWARE: Power DVD, Mirc 5.1, WinAmp 2.5, Icq 99a

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: 022 828 51 51

uwaga ! podane poniżej ceny dotyczą sprzedaży wysyłkowej i mogą się różnić od obowiązujących w sklepach stacjonarnych
kompletne cenniki obowiązujące w sklepach stacjonarnych publikowane są na naszej stronie internetowej:

http://www.comat.com.pl

DZWOŃ TERAZ !

PROMOCJA !

STAR WARS

utarguj lepszą cenę !
szczegóły na dole ogłoszenia

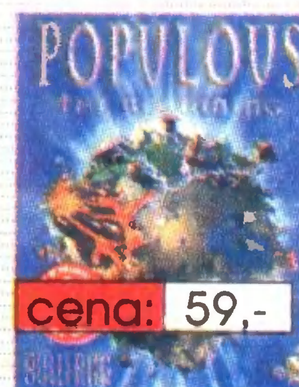
PC CD

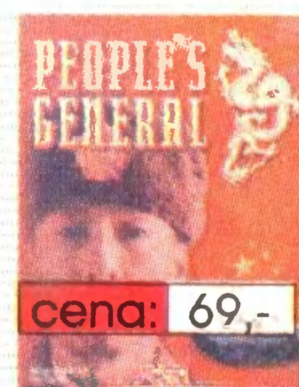

cena: 149,-
Przygodówka w krainie, gdzie legenda przeplata się z rzeczywistością 4 płyty CD, polska wersja językowa


cena: 159,-
Gabriel Knight 3 kontynuacja znakomitej przygodówki utrzymanej w klimacie horroru.

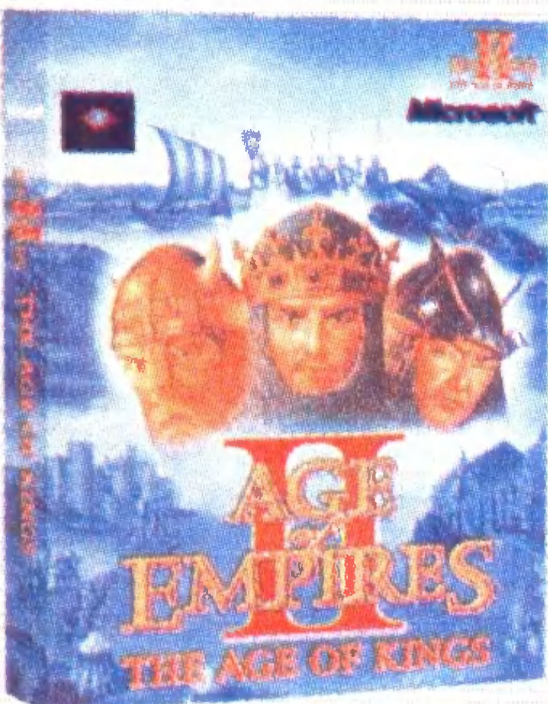

cena: 89.90,-
Tunguska Walka i przygoda, fascynujący świat 3D w 65 tys. kolorów. Wersja polska.


cena: 89.90,-
Przygodówka osadzona w świecie magii i czarów. Piękna, renderowana grafika. Wersja Polska.


cena: 59,-
Oryginalna strategia czasu rzeczywistego z grafiką 3D. Polska i angielska wersja językowa.


cena: 69,-
Zbrojny konflikt z Chińską Republiką Ludową, strategia turowa oparta na engine Panzer General 2


cena: 149,-
Revenant - doskonała RPG ze wspaniałą grafiką. Wg. wielu znawców może zagrozić Diablo 2 !


pierwsze 50 zamówień po cenie:

209 zł

cena detaliczna 249 zł (PC)


cena: 99,-
Druga część przygód małego krokodyla, czyli połączenie zręcznościówki 3D z elementami przygody


cena: 99,-
Spotkaj Raymana i jego niezwykłych przyjaciół w całkowicie nowym, trójwymiarowym świecie.


cena: 99,-
Trzecia część przygód Lary Croft. Wykorzysta nowe pojazdy, bronie w 5 niezależnych wyprawach


cena: 139,-
Tym razem to już chyba ostatnie spotkanie Larą i chociażby dlatego trzeba je przeżyć.


cena: 99,-
Najnowsza edycja piłki nożnej firmowanej przez zespół z E.A. Sports


cena: 99,-
Najnowsza edycja zawodowej koszykówki firmowanej przez zespół z E.A. Sports


cena: 99,-
Najdoskonalszy symulator rajdów samochodowych jaki się kiedykolwiek ukazał. Polska wersja językowa.


cena: 99,-
Trzecia i tym razem w pełni trójwymiarowa część przygód Księcia Persji.


cena: 99,-
Najpierw zbuduj. Potem spróbuj. (np. jak się sprawuje "diabelski młyn"). Polska wersja językowa.


cena: 69,-
Wcielasz się w członka gangu i wykonujesz polecenia swoich mocodawców.


cena: 159,-
Druga część jednej z najbardziej kontrowersyjnych gier wszechczasów.


cena: 99,-
Jeden z największych hitów tego roku. Najnowsza edycja strategii wszechczasów.


cena: 99,-
Jesteś kierowcą w gangu. Twoja praca to szybka i niebezpieczna jazda samochodem.


cena: 49,-
Pełna wersja J.J. 2 + dodatkowe poziomy, nowi bohaterowie, edytor poziomów. Wersja polska.


cena: 79,-
Znakomita strzelanina FPP, bardzo dobra grafika, duża "inteligencja" przeciwników.


cena: 69,-
Polska strategia czasu rzeczywistego. Połączenie gry wojennej z elementami ekonomicznymi.

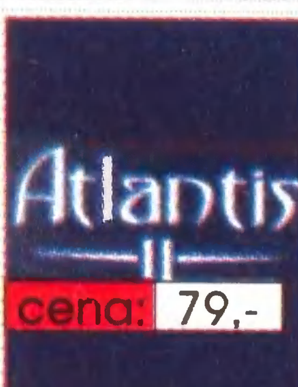

cena: 69.95,-
Strategia turowa rozgrywająca się w opanowanym przez mutanty mieście. Wersja PL


cena: 29.95,-
Simon musi odnaleźć magiczne paliwo do czarodziejskiej szafy. Przygodówka po polsku.


cena: 69.95,-
Połączenie strategii turowej i RTS, dowodzisz oddziałami najemników. Polska wersja językowa.


cena: 99,-
System Shock 2: połączenie strzelaniny FPP i RPG w przerażającej atmosferze stacji kosmicznej.


cena: 39.90,-
Znakomita przygodówka z bardzo dobrą, renderowaną grafiką. 4 płyty CD, wersja polska.


cena: 79,-
Kontynuacja jednej z najlepszych przygodówek 4 płyty CD, polska wersja językowa


cena: 69,-
Wybuchowa i zabawna strategia czasu rzeczywistego. Polska wersja językowa.


cena: 69,-
Zabawna ale zmuszająca do myślenia strategia. Zbuduj i zarządzaj lotniskiem. Wersja Polska.


cena: 79,-
Jedna z najznakomitszych strzelanin FPP, jakie się do tej pory ukazały.


cena: 99,-
Unreal Tournament Najnowsza edycja tej znakomitej strzelaniny FPP.


cena: 79,-
Brutalna i krwawa rogrywka FPP, także jedna z najlepszych pozycji tego typu.


cena: 159,-
Quake 3 - tej gry chyba nie trzeba nikomu specjalnie polecać. Absolutny Hit !


cena: 159,-
Rainbow Six 2 - czyli doskonała symulacja oddziału do zadań specjalnych.


cena: 89,-
Sex, narkotyki, przemoc, wulgaryzmy - w tej grze znajdziesz to wszystko w dużych ilościach. PL


cena: 99,-
Jedna z najlepszych serii strategicznych przeniesiona na platformę 3D.

NINTENDO 64

PlayStation

dzwoń
022 828 51 51

DREAMCAST


cena: 249,-
Super - dynamiczne i niesamowicie grywalne rajdy samochodowe


cena: 249,-
Zręcznościówka 3D - o takiej jakości grafiki mogłeś tylko marzyć


cena: 249,-
Bezwzględnie najlepsza bijatyka 3D w jaką możesz obecnie zagrać.


cena: 249,-
Wyścigi ulicami Tokio - grafika jak w demo "Gran Turismo"


cena: 189,-
Dodatkowy joypad analogowo - cyfrowy.


cena: 189,-
Karta pamięci do Dreamcasta



moc komputera PC z procesorem PentiumIII za:

1390 zł

czyli...
...najnowocześniejsza konsola do gier na rynku oparta na 128-bitowym procesorze Hitachi SH4 Risc wspomaganym przez procesor graficzny NEC CLX2 oraz 64-kanałowy procesor dźwiękowy Yamaha.
Konsola wyposażona jest dodatkowo:
- napęd GD-ROM o pojemności 1 GB
- 4 porty joypadów
- modem i oprogramowanie do obsługi Internetu

Kolorowa drukarka atramentowa
CANON BJC-2000
- 2 osobne pojemniki z tuszem czarnym i kolorowym (w komplecie)
- wysoka jakość druku: rozdzielczość 360x360 oraz 720x360dpi (Drop Modulation Technology)
- możliwośc wydruku o jakości foto
- możliwość dołączenie głowicy skanującej oraz głowicy z tuszem fluorescencyjnym
- niskie koszty eksploatacji (oryginalny wkład z tuszem ok. 35 zł)

cena: 399 zł

. . . ale do tego w zestawie promocyjnym::
- STAR WARS ROGUE SQUADRON o wartości **189 zł** (pełna wersja - 1CD)
- encyklopedia o GWIEZDNYCH WOJNACH "BEHIND THE MAGIC" o wartości **99 zł** (pełna wersja - 2CD)

. . . a więc za drukarkę płacisz tylko:

111 zł



Kierownica PC Twin Turbo
- wbudowana funkcja wstrząsów
- hamulec ręczny
- dźwignia zmiany biegów działająca w każdym kierunku
- regulowana kolumna ierownicy (w pionie i w poziomie)
- możliwośc instalacji na stole lub między udami

niesamowita cena, tylko:

379 zł

w sieci taniej !

DISCOUNT
on-line shop
http://sklep.comat.atomnet.pl

PCCD-ROM/DVD
gry
edukacja
erotyka
PlayStation
Nintendo 64
Game Boy

minimalna wartość zamówienia: 30 zł
czas dostarczenia przesyłki: najczęściej 3-5 dni roboczych
płatność przy odbiorze
całkowity koszt wysyłki 7 zł
przesyłka zabezpieczona taśmą firmową

*** Wszystkie ceny zawierają VAT. W przypadku chwilowego braku towaru czas oczekiwania może się wydłużyć. Oferta jest aktualna do wyczerpania zapasów lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie.**

COMAT
Computer&video games

Nasze sklepy:

❶ 00-024 Warszawa
Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne)
tel./fax. 022 630 29 30
czynny:
pon.-pt. 10⁰⁰-20⁰⁰, sob. 10⁰⁰-16⁰⁰, niedz. 11⁰⁰-15⁰⁰

❷ 00-026 Warszawa
ul.Widok 19 (od Alei Jerozolimskich)
tel. 022 827 07 09
czynny:
pon.-pt. 11⁰⁰-19⁰⁰, sob. 10⁰⁰-15⁰⁰

w sklepach:
sprzedaż ratalna
płatności kartami kredytowymi
zamówienia przedpremierowe premiowane wysokimi rabatami
możliwość zamówienia programów nie będących na stałe w ofercie
komis - sprzedaż swoją grę, kupisz taniej używaną
możliwość negocjowania cen (tylko w niedzielę w sklepie nr ❶)

utarguj lepszą cenę !

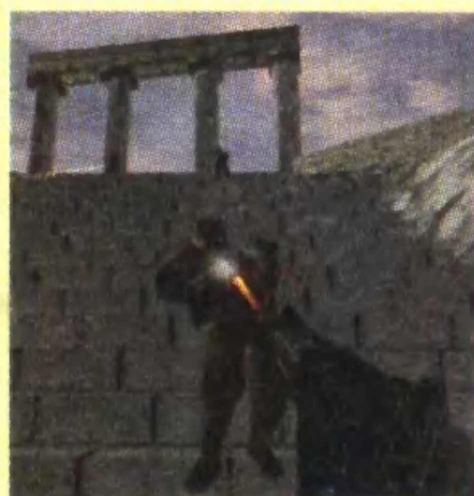
Pierwsze spojrzenie na...

HIDDEN AND DANGEROUS: FIGHT FOR FREEDOM

„Hidden And Dangerous" staje się potężniejszy. I lepszy.







Grecja, Polska i Francja zapewniają tło dla nowych misji.





„HAD: FFF" ZWYCIĘŻY, GDYŻ...

- Oferuje trzy nowe kampanie pełne zalet „HAD".
- Wśród dziewięciu misji znajdzie się odbijanie zakładników, a nawet jazda czołgiem.
- Uzbrojenie zostało przemodelowane, a znalazło się również miejsce dla dwóch nowych giwer.
- Możecie powiedzieć „żegnaj" gigantycznym komandosom, masowym utonięciom itp.

PRODUCENT: ILLUSION SOFTWARE WYDAWCA: TAKE TWO PREMIERA: GWIAZDKA





Gdyby nie nasze ubrania maskujące, nie uniknęlibyśmy wykrycia.



„To lepsze od seksu!" twierdzi Kieron (szkoda mi Ciebie, Kieron - dop. Jagd). I chociaż nieszczęśliwy młodzian ma niewielkie doświadczenie w tym względzie (nie licząc niewinnego podszczypywania osobników o bliżej nieokreślonym wieku i płci na parkiecie dyskoteki), jesteśmy skłonni uwierzyć w jego zachwyty nad wspaniałościami „Hidden And Dangerous" (nie zaprzestając jednocześnie aplikowania mu bromu w herbacie). Dlaczego? No cóż, wszyscy zanurzyliśmy się we wspaniałościach „HAD" - nie wyłączając członków zespołu Computer Arts, których normalnie nic nie jest w stanie oderwać od ich ukochanych Makówek. Żadna inna wiadomość nie została powitana z większą radością, niż ta na temat zbliżającej się daty premiery oficjalnego mission packu.

Od czasu premiery oryginalnej gry, jedyni Czesi zajmujący się produkcją gier nie zaprzestali ciężkiej harówki. Oprócz masowej produkcji łatek, mających na celu zwalczenie co bardziej komicznych „pluskiew" nękających „HAD", widać również jak kształtów nabiera „Flying Heroes", „HAD 2" szykuje się do kwietniowej premiery. Dlatego jedynie podziw może budzić fakt, że zdołali znaleźć czas na wyprodukowanie tego cudeńka - dodatkowych trzech kampanii do oryginalnej (i z całą pewnością najlepszej) symulacji oddziału żołnierzy.

I nie jest to jedynie zestaw dodatkowych misji. Rozszerzenie to stawia sobie za cel poprawienie wszystkich aspektów oryginału - co innymi słowy oznacza, że nic nie uszło samokrytycznemu spojrzeniu Illusion. Uzbrojenie, grafika, pojazdy, scenerie, efekty dźwiękowe i głosy - to rozszerzenie oferuje coś więcej, niż normalnie oczekujemy od typowego produktu, mającego na celu jedynie zarobienie pieniędzy. Po pierwsze, kampanie rozgrywają się na terytoriach innych krajów, co wraz z nowymi środowiskami stawia przed nami nowe wyzwania. Pierwsza kampania - „Mystical Wings" (Mistyczne skrzydła) - rozgrywa się w północnej Polsce i Prusach Wschodnich jesienią 1944 roku. Zadanie polega na wykradzeniu prototypu nazistowskiego bombowca odrzutowego. Wyczyn ten wymaga utrzymania przy życiu pilota, towarzyszącego żołnierzom alianckiego. W najlepszym hollywoodzkim stylu, gracz i pilot wyposażeni zostaną w niemieckie mundury i dokumenty, które umożliwią infiltrację faszystowskiej bazy, wykradzenie pojazdu i jego porwanie. W tym samym czasie inna para żołnierzy, odziana w tradycyjne mundury, musi uniknąć wykrycia i zapewnić wsparcie ogniowe, przedzierając się przez pogmatwany system kanałów ściekowych...

„KAMPANIE ROZGRYWAJĄ SIĘ NA TERYTORIACH RÓŻNYCH KRAJÓW, CO WRAZ Z INNYMI SCENERIAMI STAWIA PRZED NAMI NOWE WYZWANIA"

W drugiej misji musimy podjąć się desperackiej obrony, za wszelką cenę starając się powstrzymać hordy nacierających wściekle Niemców, oczekując na przybycie alianckich posiłków, które wybawią nas z opresji.

Pozostałe kampanie, których akcja rozgrywa się w Ardenach i w Grecji, są podobnie innowacyjne i oferują doskonałą mieszankę zadań polegających na infiltracji, obronie i szaleńczych atakach. Jeżeli chodzi o atmosferę, najbardziej ekscytująca wydaje się końcowa kampania, w której za zadanie będziemy mieli odbicie zakładników, zajęcie położonej na szczycie urwiska fortecy oraz zniszczenie hydroplanu.

Konieczne będzie również opanowanie dwóch nowych typów uzbrojenia (rosyjskiego pistoletu maszynowego Szpagina (pepeszy) i amerykańskiego Thompsona). Kosmetyczne zmiany nie ominęły również oryginalnego arsenału. Ostatni istotny element misji „HAD" - pojazdy - także nie zostały pominięte. Z radością powitamy nowego jeepa oraz (w odpowiedzi na liczne prośby) niemiecki czołg.

Jesteśmy przekonani, że autorzy z Illusion Softworks nie poskąpili niczego - i możecie liczyć na to, że nowe kampanie będą stawiały równie duże wyzwania, jak te, które były naszym udziałem w pierwowzorze. Po prostu wystarczy teraz poczekać. Najlepsza gra roku, stała się jeszcze lepsza. **MATTHEW PIERCE**

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Illusion Softworks

Pochodzenie: Czechy

Data założenia: Sierpień 1997

Wielkość zespołu: 30 osób

Osiągnięcia: Ich debiutancka gra (oczywiście „HAD") jest bodajże najlepszą grą na PC, jaka została wydana od czasów „Half- Life". Miejmy nadzieję, że ich następne dzieła „Flying Heroes" i „Gangster" potwierdzą kunszt autorów.

Poprzednia Gra: „Hidden And Dangerous"

PANCERNA JAZDA

Czołgi, co prawda, pojawiły się w oryginalnym „HAD", ale dopiero w tym rozszerzeniu możemy sobie nimi pojeździć. Poprzednio pełniły jedynie rolę ruchomych tarcz - oczywiście były odporne na wszystko oprócz rakiet i materiałów wybuchowych. Jednak możliwość przejęcia kontroli nad wielozadaniowym StuG III Ausf. G, powinna zapewnić normalnie niespotykane w tego typu grach, poczucie bezpieczeństwa. Poza tym wygląda niesamowicie, a zastosowane tekstury mogą wywołać podziw nawet u emerytowanego pułkownika wojsk pancernych.



Pierwsze spojrzenie na...

B17 FLYING FORTRESS II

Głównym bohaterem gry jest bombowiec z czasów II Wojny Światowej, znany jako Latająca Forteca, ale częściej nazywany przez wesołków z Dowództwa Lotnictwa Bombowego, Latającą Trumną.



Proszę, w miarę możliwości, ugasić wszystkie palące się przedmioty, łącznie z samolotem.



Model bombowca składa się z dwóch części. Kiedy ogień wypali całe poszycie, będziemy mogli dokładnie przyjrzeć się jego budowie wewnętrznej.



„B-17" UNIESIE NAS W PRZESTWORZA, GDYŻ...

- Można dowodzić i zarządzać całą eskadrą bombową.
- Wybieramy cele, planujemy trasę i organizujemy eskortę myśliwców.
- Następnie pocimy się ze strachu wypatrując wrogich samolotów.
- Jest to jedyna okazja zbombardowania najpiękniejszych miast Europy.

PRODUCENT: WAYWARD DESIGN **WYDAWCA:** MICROPROSE **PREMIERA:** WIOSNA





Możemy eskortować bombowce w kabinie P51 Mustang, lub zaatakować drani całą armadą niemieckich maszyn.

Bombowce są w modzie. Podobnie jak i ich piloci. Kiedy własnoręcznie wygrało się wojnę w powietrzu, każdy marzy o byciu widzianym w towarzystwie bombardiera. Załogi bombowców robią furorę we wszystkich klubach i wprost nie mogą się opędzić od natrętnych wielbicielek. Musi to bardzo irytować pilotów bombowców, którzy karierę mają już za sobą. Dżentelmeni przestworzy, którzy parali się zrzucaniem ładunku na mniej więcej właściwy kraj, a zaraz potem wracali do domu, by odebrać medale i wypić herbatkę. Ale kto w dzisiejszych czasach rozpoznałby sylwetkę B-17? Większość z nas przeszłaby obok, nie zwracając w ogóle uwagi na dostojnego staruszka.

I oto do akcji wkracza firma Wayward Design, która za punkt honoru postawiła sobie przywrócenie B-17 do dawnej świetności dzięki machinie czasu, jaką są nasze komputery. Chociaż godziny spędzone na wpatrywaniu się w zachmurzone przestworza nad północną Europą, nie niosą ze sobą takich emocji, jak podniebne pojedynki myśliwców, to potrafią wystawić na najcięższą próbę nerwy nawet doświadczonego pilota. Wszystko przez to, że w przypadku bombowca nie wystarczy tylko pilotować maszynę - gracz bierze na swoje barki odpowiedzialność za całość działań operacyjnych eskadry, wybiera połacie Europy, które należałoby zbombardować i decyduje o tym, czego będzie w tym celu potrzebował. Konieczne jest zapoznawanie się z raportami wywiadowczymi z terenu, aby wypracować trasę pozwalającą uniknąć nieprzyjemności związanych z ostrzałem przeciwlotniczym, a następnie wytyczyć kurs na gigantycznych rozmiarów mapie taktycznej. Po wybraniu członków załogi, trzeba umożliwić im zdobycie niezbędnego doświadczenia, uzupełniać straty, zajmować się zamawianiem części zamiennych i roboczogodzinami przeznaczonymi na naprawy... Oraz w przygnębieniu skreślać nazwiska poległych na tablicy lotników.

Po wzbiciu się w powietrze, zobaczymy, że grafika jest po prostu zniewalająca. Jest to niezwykle istotne, gdyż nawigować musimy na podstawie charakterystycznych punktów w terenie, jak na przykład rzeki, czy zarysu francuskiej linii brzegowej. Lasy, miasta i linie kolejowe są łatwo rozpoznawalne, ale wszystko może pokrzyżować zła pogoda i konieczność nadkładania drogi oraz nieoczekiwane zmiany celów bombardowania już w trakcie misji.

Walka też jest bardziej złożona niż przyciśnięcie guzika oznaczonego „drzwi komory bombowej". Wlatując w ostrzał artylerii przeciwlotniczej, naszym oczom ukażą się wybuchy pocisków i usłyszymy odgłosy odłamków odbijających się od powłoki kadłuba. Członkowie załogi będą krwawić w wyniku odniesionych ran, a pożary wybuchać w najmniej odpowiednich momentach, i to naszym zadaniem będzie zmaganie się z tymi przeciwnościami. Wyglądając przez okna kokpitu skorzystamy z okazji by ujrzeć smugi, świadczące o zbliżaniu się wrogich myśliwców. Będziemy wtedy mieli do wyboru zajęcie pozycji strzelca pokładowego lub przesiadkę do kabiny jednego z eskortujących nas myśliwców i zmierzenie się z przeciwnikiem w pojedynku „jeden na jeden".

Chociaż jest to pełnowartościowy symulator lotu i wszystkie maszyny zachowują się w niezwykle realistyczny sposób, to jednak można pobawić się ustawieniami, a z uwagi na duże „zużycie" członków załogi, maszyna nie jest aż tak trudna w pilotażu.

MARK DONALD

„WALKA TO COŚ WIĘCEJ NIŻ PRZYCIŚNIĘCIE GUZIKA Z NAPISEM «DRZWI KOMORY BOMBOWEJ»"



Mamy możliwość wyboru rysunków na dziobach samolotów. Możemy też stworzyć własną kolekcję „stylowych" emblematów z prowadzonych przez entuzjastów witryn.

DOBOROWA OBSADA

„B-17" to w równym stopniu to, co się dzieje wewnątrz bombowca, jak i wojenna zawierucha na zewnątrz. Możemy wcielić się w każdego członka załogi i osobiście zestrzelić kilku nieostrożnych przeciwników, zająć się gaszeniem pożarów, opatrywać rannych i prać po gębach histerycznych podwładnych, którzy wpadają w panikę na widok rozbryzganego na szybie mózgu ich najlepszego kumpla.



Klikając prawym przyciskiem myszki, wywołujemy listę rozkazów.



Po wybraniu opcji „patrz przez ramię nawigatora" możemy obejrzeć krótką animację 3D, w czasie której strzelec spełnia nasze zachcianki.

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Wayward Design

Pochodzenie: UK

Data założenia: 1997

Osiągnięcia: Zespół Wayward to wybitni specjaliści od symulatorów. Ich dziełem jest między innymi klasyczna już gra z 1992 roku „B-17 Flying Fortress". Nad „B-17: Flying Fortress II" pracują od trzech lat, najpierw dla Psygnosis, a obecnie dla MicroProse.

Poprzednia Gra: Jedynie „B-17 Flying Fortress" z roku 1992.

NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

Niezwykle dynamicznie rozwijający się gigant branży komputerowej, firma Hasbro, ma już swojego dystrybutora w naszym kraju. Został nim CD-Projekt.

W ofercie CD-Projektu już za chwilę znaleźć będzie można spolonizowanego „Rollercoaster Tycoon'a" za jedyne 69 złotych!

Jak wiemy z dobrze poinformowanych źródeł fani dobrego, hardcorowego rolpleja niebawem dostaną smakowity kąsek - „Might & Magic VI" PL! Polonizacja ma być wyjątkowo starannie przygotowana. Koniec z tępą angielszczyzną - to coś dla wszystkich miłośników RPG.

Chcecie się pozbyć upierdliwego rodzeństwa przynajmniej na kilkanaście godzin. Zafundujcie mu grę przygodowo-zręcznościową „Adaś i Pirat Barnba". Dzwońcie do CD-Projektu!

Sid Meier właśnie zakończył pracę nad dodatkiem do „Alpha Centauri". Nazywać się on będzie „Alien Crossfire" i zawiera siedem nowych ras, kilkanaście rozbudowanych typów uzbrojenia i zupełnie „świeżutkie" mięsko do rozwałki.

5,5 mln. funtów szterlingów kosztowało Rage wykupienie od Infogrames chłopaków z DID. Co prawda ich najnowszy symulator, „Typhoon", będzie dystrybuowany przez poprzedniego właściciela, ale wszelkie najnowsze projekty tych dżentelmenów, wyjdą od Rage.

WYDAWCA **OPTIMUS** PRODUCENT **TAKE 2** PREMIERA **LISTOPAD**

NOCTURNE





Jeśli nie macie jeszcze dość tych wszystkich stękających w mroku bestii i gości z lat 30, w przydługich płaszczach - to zapraszam.
„Nocturne" będzie niecodziennym spotkaniem z tym wszystkim, co mroczne i występne. Ludzie ze Spookehouse, tajnej agencji rządowej śledzą z wielkim zainteresowaniem wszystko to, co dzieje się wokół nas. Poławiacze prawdy szukają rzeczy niecodziennych i jak na lata 30. XX wieku, są całkiem nieźle wyposażeni. Naszym zadaniem w tej wyjątkowo mrocznej przygodówce będzie zwalczenie zła podnoszącego swój ohydny łeb i domagającego się ofiary z niewiniątka. Wielkim atutem gry jest wspaniały engine 3D, doskonała oprawa dźwiękowa i różnorodne miejsca akcji: od górskich zamczysk do podziemnych świątyń, od pociągów pospiesznych do paryskich cmentarzy. Tutaj może zdarzyć się naprawdę wszystko. ■



WYDAWCA **INTERPLAY** PREMIERA **I KWARTAŁ 2000**

ICEWIND DALE





Jeśli kochacie, ale to naprawdę kochacie „Baldur's Gate", nie możecie nie przeczytać poniższego tekstu.
Wizards Of The Coast... Mówi Wam to coś. Jeśli nie, to dajcie sobie spokój i przeczytajcie innego newsa. Nasi dzielni gieroje szykują nam kawałek naprawdę niezłego towaru! Engine od „Baldursa" posłuży za „silnik" dający życie bohaterom kolejnej epickiej opowieści. Odnowione zostaną wszystkie czary, zmienieni bohaterowie (czad), scenerie (choć kanon „lochskarbiec" zostanie zachowany) i wreszcie gra ma przestać być piekielnie liniową opowieścią! ■





■ WYDAWCA **CD-PROJEKT** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

ATLANTIS 2





Pamiętacie jeszcze tę dość leciwą produkcję? Fani przygodówek nie powinni przepuść jej drugiej odsłony!
Cryo tym razem zdecydowanie poprawiło engine i postawiło na większą komunikację z użytkownikiem. Wszystko teraz odbywać się będzie w doskonale wyrenederowanym świecie, który oglądać będziemy oczami głównego bohatera. Co więcej - wreszcie będzie można dowolnie obracać kamerą (nawet o 360 stopni), a do wykonania NPC-ów posłużono się techniką motion capture. Wszystko dzięki temu wyglą wspaniale i realistycznie. Dodano także obsługę trójwymiarowego dźwięku, a całość wepchnięto na dwie płyty CD. Nowe przygody, nowe środowisko i zadziwiająco niska cena. Już na półkach! ■

X-BOX

Microsoft robi konsolę. Czyżby zamierzał nas osierocić? Znam co najmniej kilku takich, którzy na wieść o tym potrafiliby obsuszyć niemałą skrzynkę piwka. Sprawa jednak wygląda znacznie poważniej. Przede wszystkim zaczynają drżeć dotychczasowe potęgi rynku konsolowego. Sam fakt próby wejścia na rynek jednej z największych firm software'owych na świecie, budzi zrozumiałe zainteresowanie. Według plotek krążących w środowisku zabawka Billa G. będzie miała za serce PIII, wbudowaną kartę 3D, czytnik DVD i... zgadnijcie jaki system operacyjny. Oczywiście Boss zapomniał o swoich niefortunnych wypowiedziach epoki raczkującego Internetu i X-Box ma posiadać odpowiedni osprzęt do zabaw on-line. Kto wie, może za jakiś czas będziemy zmuszeni do przesiadki na cudeńko z padem...

■ WYDAWCA **OPTIMUS** ■ PRODUCENT **TAKE 2** ■ PREMIERA **LISTOPAD**

SPEC OPS 2: GREEN BERET



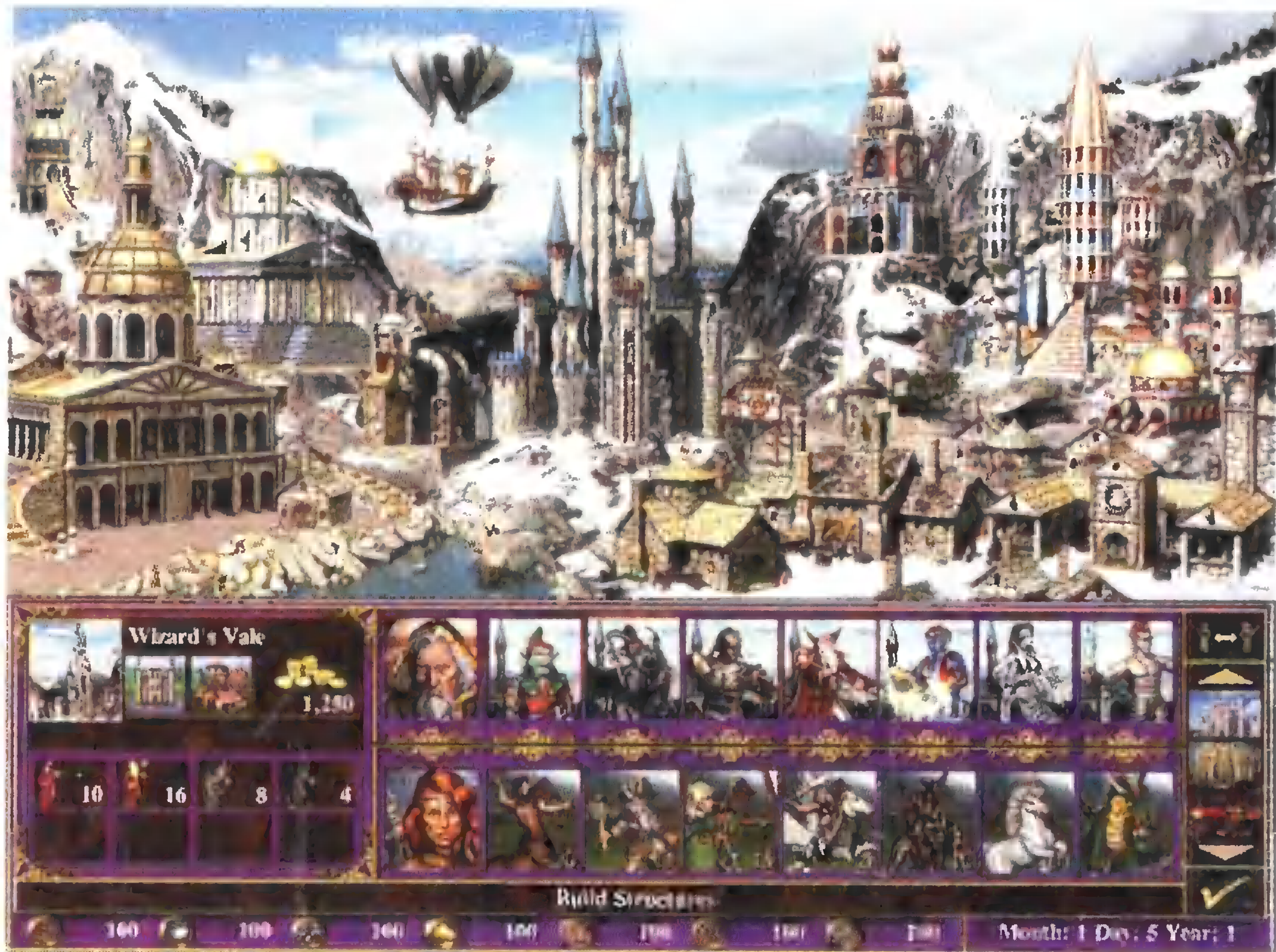
Chyba chłopaki z Take 2 nie zamierzają tylko odcinać kuponów od fenomenalnego „Hidden & Dangerous".
Wszystko wskazuje na to, że dosłownie na dniach ukaże się druga część „Spec Ops" - niezwykłego i pionierskiego dzieła. To właśnie ono zapoczątkowało zabawę w „złodziei i komandosów" w środowisku TPP. Producent uważnie śledził trendy rynku i w drugiej części zamierza całkowicie „przezbroić" engine, zwiększyć dotychczasowy teren działań i uzupełnić zestaw komend wydawanych naszym ludziom o kilka nowych poleceń. Internet podbija szturmem nasze kompy, więc możliwość pogrywania przez sieć i zmieniony zestaw uzbrojenia, też będą wspaniałą niespodzianką. Optimus obiecuje realizację wszystkich marzeń niedoszłych komandosów. Gra może stać się prawdziwym wymiataczem na rynku i z tej przyczyny zagrozi „H&D". Co Wy na to? My Czekamy na „zielonoberetnych" znajomków! ■





■ WYDAWCA **MIRAGE** ■ PRODUCENT **3DO** ■ PREMIERA **GRUDZIEŃ**

HOM&M III: ARMAGEDDON'S BLADE





Po raz kolejny: ziemia, krew, złe demony, dzielni rycerze. I tylko dziewic, tylko dziewic, tylko dziewic brak!

No i doczekaliśmy się. Oto ktoś pomyślał o nas - zadymiarzach zdolnych poświęcić setki najlepszych dań i godziny pląsów z kobietami dla rasowej strategii RPG. Tym razem całość nazywa się „Armageddon's Blade" i zawiera 35 nowych misji do naszego ulubionego arcydzieła - „Heroes Of Might & Magic III". Oprócz tego wepchnięto na ten ociekający grywalnością kompakt sześć kampanii, dziesięć scenariuszy do rozegrania w trybie multi-player i bardzo rozbudowany edytor. Nie tylko dla fanatyków strategii! „Hirosi" wiecznie żywi! ■





GRY NA KTÓRE CZEKAMY!

Poniżej zamieszczamy listę gier, które naszym zdaniem mają wszelkie zadatki, na to, aby stać się hitami.

Messiah	Interplay	Listopad
Tomb Raider: IV	Eidos	Listopad
Ultima IX Ascension	EA	Listopad
Indiana Jones & T.I.M.	LucasArts	Grudzień
Quake III: Arena	IdSoftware	Grudzień
Max Payne	3D Realms	Gwiazdka
Daikatana	Eidos	Gwiazdka
Soldier Of Fortune	Activision	Styczeń
Black&White	EA	Luty
Thief 2	Eidos	Luty
Grand Prix 3	MicroProse	Luty
Giants	Interplay	Kwiecień
Delta Force 2	Novalogic	Wiosna
Team Fortress 2	Sierra	Wiosna
Collin McRae Rally 2	Codemasters	Wiosna
Force Commander	Lucas Arts	Wiosna
Commandos 2	Eidos	Wiosna
Prey	GT	Wstrzymany

■ WYDAWCA **CD-PROJEKT** ■ PREMIERA **LISTOPAD**

TZAR

Czyżby Microsoftowi rosła konkurencja?

I tak i nie. Ichni „Age of Empires", przy aktualnej polityce cenowej firmy, doczekał się znacznie tańszego konkurenta. Wcześniej nikomu nieznana grupa Haemimont zamierza potrząsnąć nieco seniorami komputerowej klasyki. Tym razem uderzenie idzie w kierunku RTS-ów. Przenosimy się w czasy wczesnego średniowiecza i stajemy naprzeciwko kilku lepiej przygotowanym do walki wrogom. Dysponować będziemy 25 typami jednostek, a czekają na nas takie atrakcje jak budowanie całej infrastruktury państwa, walka ze Złem i jego sługami. Jak z powyższego wynika dostępny będzie obszar magii, którego nie uświadczymy w produkcie Microsoftu. No i jeszcze cena... „Tzar" będzie dostępny już za 69 złotych. ■





■ WYDAWCA **CD-PROJEKT** ■ PRODUCENT **NIKITA** ■ PREMIERA **LISTOPAD**

ADAŚ I PIRAT BARNABA

Zawsze gdzieś kręcą się przy stole, żądają naszych dżojów i chcą nam zabrać komputer. Dzieci... Każdy z nas ma siostrzeńca, rodzeństwo, sąsiadów i cała inną menażerię w wieku do lat 10, która nabiera piekielnej aktywności w okresie przedświątecznym. Aby nieco urócić te nastoletnie ekscesy, proponujemy zabrać nasze pociechy w świat bajek i kolorów, gdzie oprócz zręcznych paluchów zastosowanie znajdą i szare komórki. Gra przygodowo-zręcznościowa „Adaś i Pirat Barnaba" powinna przykuć nasze maleństwa na długie godziny do monitora. Może znajdziecie ją pod choinką... Khem, rozmażyłem się, po prostu widok Hota ze śliniaczkiem, pogrywającego w jakąś ckliwą gierę zmiękczył moje serce. Polecamy sfrustrowanym rodzicom i całej kilkuletniej sforze. To naprawdę tani zakup. ■



■ WYDAWCA **GT INTERACTIVE** ■ PRODUCENT **GT INTERACTIVE** ■ PREMIERA **I KWARTAŁ 2000**

ROLLCAGE STAGE II

Przygotuj swój żołądek na podniebne wygibasy! Pamiętacie jeszcze „Rollcage"? Ach, cóż to był za moment, gdy futurystyczny bolid po prostu łamał barierę i znikał w odmętach miejskiej dżungli. Albo trasy... zakręcone na supełki, nie imała się ich żadna fizyka świata! Teraz to wszystko powróci w jeszcze większej chwale. Sześćdziesiąt nowych tras, czternaście odjazdowych trybów zabawy i kopa (dosłownie) nowoczesnych samochodów. Co prawda o jakimkolwiek realiźmie w tym przypadku trudno mówić, ale zapewniono nas, że wszystko to, co znamy z lekcji fizyki znajdzie tutaj swe odzwierciedlenie. Wypadanie za bandę także może zaboleć! Czyż trzeba nam czegoś więcej? Tylko dobrej dopałki 3D! No i odrobiny chipsów... ■







LARA W POLSCE

Tak, to nie żart! Można przestać miętolić stare numery naszego pisemka z „niunią" na okładce i spróbować spojrzeć jej prosto w oczy. W dniach 30 XI-1XII tego roku odwiedzi nas jak najbardziej namacalne indywiduum, uznane przez cały giercowniczy świat za chodzącą personifikację seksistowskiej bohaterki. Jej pobyt w naszym kraju organizuje dystrybutor produktów Eidosa - firma Mirage. W planach m.in. spotkanie publiki z panną w warszawskim EMPIKU „Ściana Wschodnia" (30 XII, godz. 15:30) i w MEDIAMARKT w podwarszawskich Markach (godz. 18:00). My ze swej strony postanowiliśmy wydębić z lekka spoconą koszulkę i zadać jej właścicielce kilka niedyskretnych pytań podczas organizowanej przez dystrybutora konferencji prasowej.

ze świata

■ **EA zamierza godnie uczcić zbliżający się rok 2000. W jej ofercie znalazły się również: „Jane's Civilian Flight Simulator", „Hellgate" czy wreszcie „Superbike Championship 2000".**

■ **Właśnie wyszło na jaw, że niejaki P.Molyneux nawiązał układ z Activision, odnośnie dystrybucji dwóch produktów Lionhead. Czyżby i „Black & White"?**

■ **Uwaga! Twórcy „The Settlers" postanowili zmienić przepis na najlepszą strategię roku! Tym razem zalecamy przeniesienie się w świat 3D i nadanie przyszłemu hitowi imienia „Battle Isle 4"!**

■ **Jeden z uciekinierów z załogi „Tiberian Sun" - Erik Yeo, założył własną firmę (7 Studios) i zamierza rozpocząć działalność od wypuszczenia gry opowiadającej legendę... Króla Artura. Ciekawe, czy będzie tam tiberium?**

■ **Eidos właśnie wypuścił na rynek „Championship Managera 3: Seazon 1999/2000". Chyba sama nazwa wskazuje, co w nim ulepszono.**

■ **Microsoftowska „Encarta" - jedna z najpopularniejszych encyklopedii multimedialnych w swojej edycji 2000 sięgnie po DVD.**

■ **Hurra! Wreszcie wielcy tego świata pomyśleli o nas! 3Dfx otowrzył stronę (www.3dfxgamers.com/), na której gracze posiadający dopałki tej firmy będą mogli spokojnie, za darmochę ściągnąć najnowsze patche do ich ulubionych gier.**

■ **Już za chwilę fani prawdziwej piłki i wrzeszczących trybun dostaną (niestety, tylko w Anglii) możliwość zakupienia soundtracku z ich ukochanej giery - „FIFA 2000". Śpiewać każdy może...**

■ **TalonSoft właśnie opublikował listę swoich produktów jakie zobaczymy w najbliższej przyszłości. Będzie to „The Operational Art Of War II: Flashpoint Kosovo", „12 O'Clock High: Bombing The Reich" i „West Front: Operation Sea Lion".**

Zbierz liczbę punktów odpowiadającą danej nagrodzie, wypełnij kupon który znajdziesz w pudełku z grą (zaznacz nagrodę i wpisz swój adres) włóż wszystko (punkty i kupon) do koperty i prześlij na podany adres, a my wybraną nagrodę prześlemy pocztą.

NAGRODY:



Długopis firmowy 3 pkt



Oryginalny kubek 8 pkt



Unikalna koszulka 12 pkt

Jedna z 4 doskonałych gier do wyboru: 15 pkt

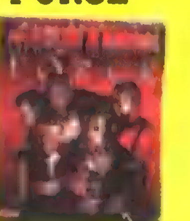
DEATHTRAP DUNGEON



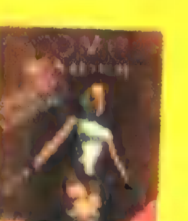
HEROES II



FIGHTING FORCE



TOMB RAIDER UNFINSHED BUSSINESS



REVENANT

AN EPIC ROLE-PLAYING ADVENTURE

Nasz bohater, Locke D'Averam już przeżył swoje życie. Mimo to został wskrzeszony przez tajemniczego czarnoksiężnika jako Revenant - wojownik zza światów. Musi wykonać zadanie, które dla zwykłych śmiertelników może przynieść tylko ból i cierpienie. Podczas swej podróży odwiedzi najbardziej mroczne zakątki wyspy Ahkuilon, jak ciemne jaskinie, niebezpieczne lasy i katakumby, których ścieżki znaczą ciała tych, którzy zawiedli.

Cały czas będą go dręczyć wspomnienia z poprzedniego życia, zacznie odkrywać ciemne zakątki swojej osobowości. Prawda o sobie, którą Locke odkryje, będzie zaprawdę straszliwa.



- Ponad 50 postaci, z którymi możemy porozmawiać i które posiadają niespotykane osobowości i zdolności.
- Nowoczesny i unikalny system walki pozwalający na ataki dalekiego i krótkiego zasięgu z użyciem bronii klasycznej i magii
- Niesamowita grafika i wspaniała architektura poziomów powstała dzięki znanemu grafikowi fantasy Den'owi Bauvais.
- Ogromny świat pełen miast, lasów, lochów, jaskiń i innych zabójczych miejsc.
- Możliwość gry Multi-player dla 4 graczy w trybie deathmatch.
- Ponad 25 rodzajów wrogów, którzy walczą i umierają w sposób charakterystyczny dla siebie.
- Do gry dołączony edytor poziomów.

AUTORYZOWANE SKLEPY: *BRODNICA:* "CD-MEDIA" ul. Przykop 11 tel. 0-56 697-45-56; *BIAŁYSTOK:* "AMIKOM" ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120 tel. 0-85 654-54-81 ; *GDAŃSK:* "AMI-COMM" ul. Oliwska 53/54 tel.0-58 342-29-86 ; *ŁOMŻA:* "AMIKOM" ul. Sikorskiego 126 b tel. 0-86 21-69-810; *OLSZTYN:* "CONTRA" ul. Piłsudskiego 46 D.H. "B.I.M.", *SIEDLCE:* "AVC" ul. Młynarska 15 tel.0-25 644-38-27; *TOMASZÓW MAZOWIECKI:* "AMIMAX" ul. Warszawska 8/10 tel. 0-44 724-63-02; *TORUŃ:* "CD-MEDIA " ul.Prosta 5 tel.0-56 69-74-556 *WARSZAWA:* "COMAT" Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne) tel./fax. 0-22 630-29-73; "COMAT" ul.Widok 19 (wejście od strony Al.Jerozolimskich - vis a vis budynku Uniwersalu) tel. 0-22 827-07-09; "PROABIT" ul.Pańska 97 tel.0-22 654-76-65; "EXPERT-GLOBUS" Hala Banacha; SPRZEDAŻ HURTOWA: *WARSZAWA :* "ARD-SOFT" ul.Łopuszańska 117/123 tel.0-22 678-72-63; "PLAY" ul. Potocka 14/2 tel.0-22 833 08 09; *GDAŃSK:* "TOP 4" ul. Olsztyńska 3 tel.0-58 557-13-11; *KRAKÓW:* "TOP 4" ul.Przemysłowa 12 tel.0-12 656-13-98; "GIGA" ul.Daszyńskiego 16 tel.0-12 423-11-37; *KATOWICE:* "SCANMET" al.Roździeńskiego 188 tel.0-32 203-94-46; *OSTRÓW WLKP. :*"TECHLAND" ul.Żółkiewskiego 3 tel.0-62 73-73-747. SIECI SKLEPÓW: AUCHAN, CARREFOUR, EMPIK, EXTRAPOLE, GEANT, LECLERC, MAKRO CASH AND CARRY, MEDIA-MARKT, NTT SYSTEM, OSCAR, REAL, TESCO, VOBIS.

SENSACJA NA SKALĘ ŚWIATOWĄ!!!

WSZYSTKIE GRY WYDAWANE PRZEZ MIRAGE BIORĄ UDZIAŁ W WIELKIEJ PROMOCJI: "SZCZĘŚLIWI LICZĄ PUNKTY"!!!

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

i Lara Croft w Polsce 30 listopada i 1 grudnia 1999 roku

Jedyna i niepowtarzalna szansa, aby spotkać legendę gier komputerowych, postać do której gracze się modlą i którą uwielbiają.

Poznaj Larę Croft na żywo!!

Masz 3 szanse.

30 listopada:

15.30 - Warszawa, EMPIK "Ściana Wschodania" (Galeria Centrum)

18.00 - Marki k/Warszawy, MEDIAMARKT

1 grudnia:

17.30 - Janki k/Warszawy, EXTRAPOLE

Zdobądź autograf Lary, wygraj gadżety i gry!!

Podczas imprezy premiera oczekiwanego hitu z Larą Croft w roli głównej TOMB RAIDER: The Last Revelation!!



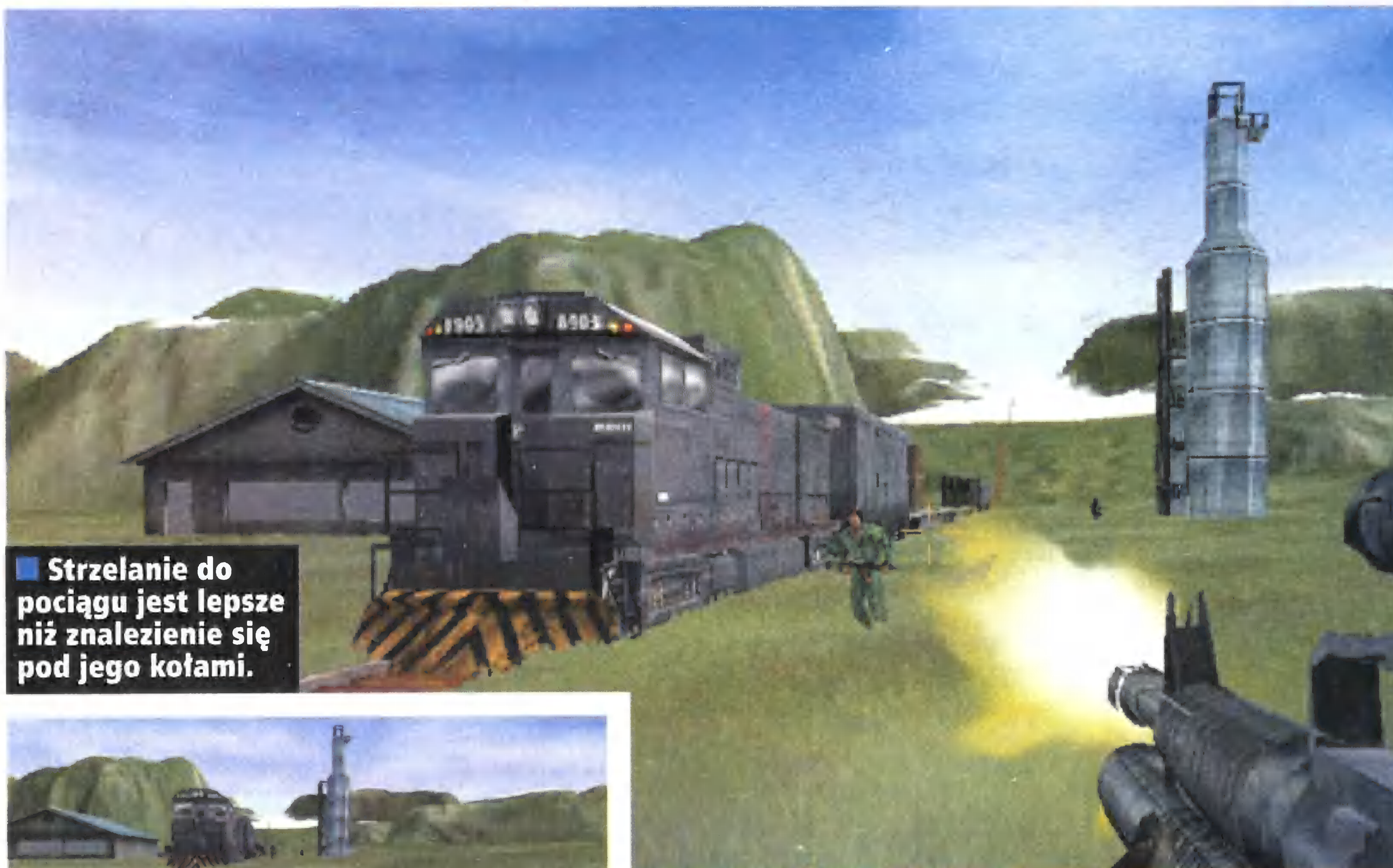






DELTA FORCE 2

Żołnierska symulacja stworzona z myślą o graczach lubiących emocje, powraca! I to już niedługo!



Strzelanie do pociągu jest lepsze niż znalezienie się pod jego kołami.





- Wydawca: **Novalogic**
- Producent: **Novalogic**
- Gatunek: **Akcja/Strategia**
- Premiera: **Luty**
- Przewidywane wymagania: **PII 266, 64MB RAM**
- Kontakt: **www.novalogic.com**

DOWODZENIE

O ile w pierwszym „Delta Force" mogliśmy zachować pełen spokój wiedząc, że nasi towarzysze broni potrafią zatroszczyć się o siebie i będą ograniczali się do wspierania naszych bohaterskich wyczynów, o tyle „Delta Force 2" zamierza oddać w nasze ręce większą kontrolę.
Na dzień dzisiejszy, Ekran Dowodzenia ma jedynie postać mapy obszaru działań, gdzie cele misji i współtowarzysze oznaczeni są przy pomocy wojskowych symboli. Dopiero okaże się, jak dalece będzie rozciągał się nasz nadzór nad przebiegiem akcji. Mamy nadzieję, że autorzy pozostaną do końca konsekwentni.



Kontury, wrogie wojska i pojazdy, punkty infiltracji - Ekran Dowodzenia to skomplikowana bestia. Czy zaburzy prostotę „Delta Force"?

Chociażby ze względu na oryginalność, miło by było rozpocząć dyskusję na temat symulacji oddziału żołnierzy bez nawiązywania w pierwszym zdaniu do „Hidden And Dangerous". Byłoby to sympatyczne, ale niestety absolutnie niemożliwe. Wydana przez Take 2 gra, jawi się niczym gigant w tym rodzącym się gatunku - wszystkie drogi prowadzą do niej i wszystkie porównania muszą się od niej zacząć.

Pierwsza „Delta Force" ukazała się na kilka miesięcy przed „HAD" i poszła drogą prowadzącą w stronę taktycznej strzelanki FPP. Chociaż w grze pewną rolę odgrywali nasi towarzysze broni, którzy pomagali nam w misjach polegających na sabotażu oraz niszczeniu określonych celów, to jednak można było pozostawić ich pod czujną opieką komputera, podczas gdy my odgrywaliśmy rolę super-bohatera. Była to wciągająca zabawa, w której wykorzystano grafikę opartą na systemie Voxeli, co pozwoliło uzyskać piękne widoki pól bitewnych oraz możliwość strzału w głowę z odległości pół kilometra.

Biorąc pod uwagę sukces odniesiony przez pierwszą część, nie powinno nikogo dziwić, że „Delta Force 2" zapowiada się niemniej wspaniale. Nacisk nadal położony będzie na gracza, indywidualistę, który bierze na swoje barki ciężar najtrudniejszych zadań, podczas gdy mniej rzucający się w oczy kamraci, ograniczają się do stawiania ognia zaporowego. System Voxeli został podrasowany, aby móc wykorzystać możliwości oferowane przez karty 3D, które w przeciwnym razie byłyby jedynie bezużytecznym zbiorem układów scalonych, zajmujących niepotrzebne miejsce w komputerze. Jak dotąd, wszystko wygląda nieźle.

Jeżeli chodzi o strukturę gry, to wszystko wskazuje na to, że nie zajdą tu żadne zmiany. Dostaniemy 40 nowych misji dla pojedynczego gracza, osadzonych w podobnych sceneriach, jak w części pierwszej, plus dodatek w postaci sekwencji podwodnych. Pozostałe innowacje sprawiają wrażenie nieistotnych, ale znajdziemy wśród nich m.in. przejmowanie wrogich stanowisk ciężkiej broni.

Zsieciowanych graczy czeka chyba największa niespodzianka. Korzystając z serwera Novaworld firmy Novalogic, w jednej rozgrywce będzie mogło uczestniczyć jednocześnie pięćdziesięciu graczy dziurawiąc sobie nawzajem głowy przy pomocy karabinów snajperskich. Perspektywa rozbudowanych rozgrywek multi-player jest fascynująca: czy na-

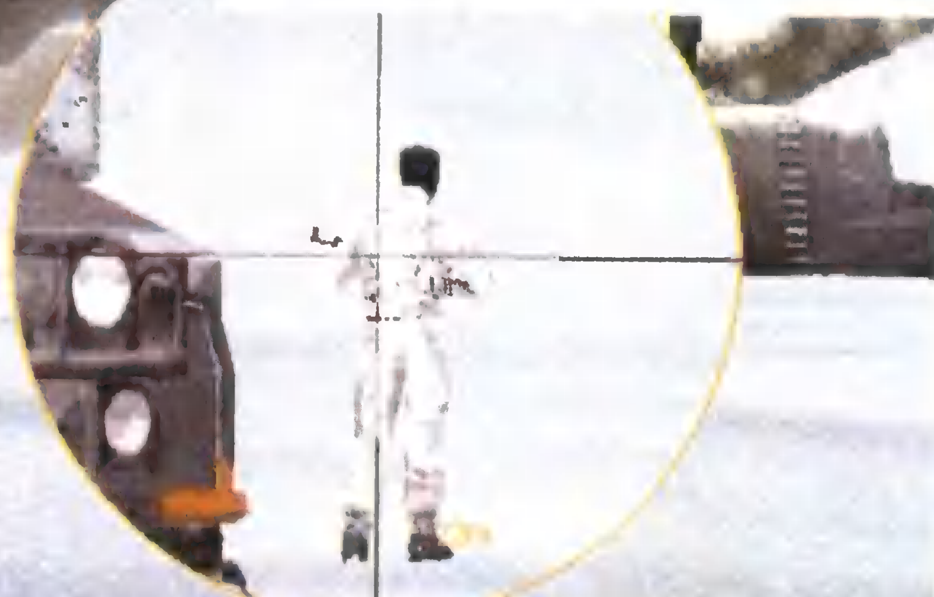


No dalej! Załatw go! Niech się nauczy, do czego może posłużyć długa, gęsta trawa.



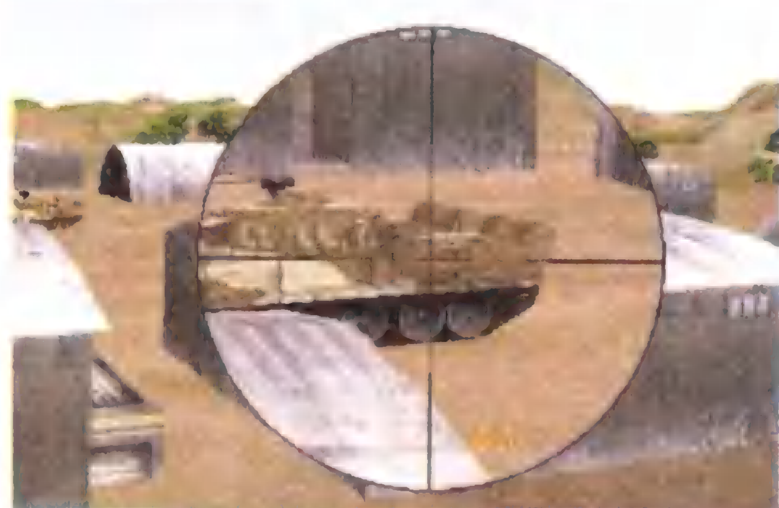
(Lewo) Naukowcy: najniebezpieczniejszy zawód w świecie gier komputerowych.





I ty to nazywasz kamuflażem? Niestety, nigdzie nie rośnie trawa.







prawdę tak liczna rzesza zawodników będzie potrafiła prowadzić akcje w zorganizowanych zespołach, czy też wszystko przerodzi się w bezładny pojedynek snajperów?

Wszystkich miłośników ogromnej prostoty oryginalnej „Delta Force", z pewnością zaniepokoi wiadomość, że w „Delta Force 2" pojawi się Ekran Dowodzenia, który pozwoli graczowi na bieżąco śledzić rozwój sytuacji w czasie misji. Na razie nie wiadomo jeszcze, czy ekran ten będzie pełnił jedynie rolę informacyjną, czy też umożliwi sprawowanie pewnej dozy kontroli nad pozostałymi członkami oddziału. Takie gry jak „Rainbow Six", „Rogue Spear" oraz „Hidden And Dangerous" oferowały bardziej rozbudowane możliwości kierowania planowaniem i przebiegiem misji niż „Delta Force" - chociaż nie zawsze jest to zaletą.

Podstawową atrakcją „Delta Force" była prostota i łatwość obsługi. Mamy nadzieję, że autorzy nie zdecydują się na majstrowanie przy tym, tylko dlatego, że inne gry poszły inną drogą. W przypadku pojawienia się rozbudowanych opcji planowania przed misją, wielu fanów „Delta Force" czeka duże rozczarowanie.

„NACISK NADAL POŁOŻONY BĘDZIE NA GRACZA, INDYWIDUALISTĘ, KTÓRY BIERZE NA SWOJE BARKI CIĘŻAR NAJTRUDNIEJSZYCH ZADAŃ"

Nie pozostaje jednak nic innego, jak wierzyć, że doborowy zespół autorów wypracuje formułę rozwijającą grę, a jednocześnie zachowa filozofię, która przyczyniła się do tak ogromnego sukcesu pierwszej części.

Będziemy śledzić postępy prac nad „Delta Force 2" i jeżeli nastąpią jakieś istotne zmiany, nie omieszkamy Was o tym poinformować. Czołem, weterani! **JAMES ASHTON**

SUPER-TRAWA

Na pierwszy rzut oka dodanie „długiej trawy" nie wydaje się milowym krokiem w dziedzinie projektowania gry. Jednak, o czym będziecie mogli przekonać się grając w demo, ma to strategiczne zastosowania.



Z tego wzgórza rozciąga się piękny widok. Jednak znajdujemy się w nieco zbyt eksponowanej pozycji.



Wystarczy jednak się położyć i znikamy z pola widzenia wroga, niczym wąż w trawie.



Korzystając z karabinu snajperskiego, możemy odstrzelić komuś głowę z odległości 300 metrów.

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION



Przygotowaliście już kołki i czosnek?



W „Vampire" napotkamy wiele odrażających stworów, jak na przykład ten powyżej.

CHCĘ BYĆ DOBRY

Christof nie jest typowym „muszę zatopić w kimś kły" wampirem. To facet obdarzony niezłomnymi zasadami i pragnący dowiedzieć się, o co w tym wszystkim chodzi. Chociaż bieganie i wysysanie krwi z żył śmiertelników, aż padają bez przytomności na glebę może dostarczyć wiele rozrywki, to zbytnia rozwiązłość w tym względzie sprawi, że nienasycona drzemiąca w nas bestia całkowicie nami zawładnie. I oto do akcji wkracza Współczynnik Człowieczeństwa. Im bardziej stajemy się źli i samolubni, tym trudniej przyjdzie nam kontrolować poczynania Christofa, aż w końcu będziemy musieli zmagać się z potworem. Wymagana jest więc pewna doza taktu, upuszczanie nieco krwi to tu, to tam. Prawdziwy wampir na miarę lat dziewięćdziesiątych XX wieku.



- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Nihilistic**
- Gatunek: **RPG/Przygodówka**
- Premiera: **Gwiazdka**
- Przewidywane wymagania: **P166, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.activision.com**

Wampiry są naprawdę super. Przemykają się nocami, mają spiczaste zęby, piją krew i noszą powiewające płaszcze. Idealny materiał na grę. Jednak na rynku PC istnieje pod tym względem ogromna luka, której dotąd nie były w stanie zapełnić „Gabriel Knight", „Legacy Of Kain" i inne tego typu produkty. Ale chwila! (Tu powinna zabrzmieć nastrojowa muzyka). Któż tam kryje się w mroku? Czy to możliwe...? Czyżby... Nihilistic?

„VMR", pierwszy projekt nowej firmy Raya Gresko, zapowiada się bardzo obiecująco. Gracz wciela się w postać Christofa, religijnego rycerza przeżywającego kryzys wiary, który nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności musi żywić się krwią śmiertelników, a jednocześnie panować nad drzemiącą w nim bestią. W dwóch odmiennych sceneriach - Mroki Średniowiecza i Współczesność - przemierzamy miasta całego świata, na przestrzeni 800. lat, kończąc przygody w Nowym Jorku w Sylwestra 1999 roku.



Modele postaci dopracowano w każdym szczególe i są w pełni 3D.





Wygląda na to, że nasi bohaterowie znaleźli się w niewłaściwym miejscu.







„KAŻDA POWIERZCHNIA I PŁASZCZYZNA ZOSTAŁA PRZYGOTOWNA Z TAKĄ STARANNOŚCIĄ, ŻE MA SIĘ OCHOTĘ USIĄŚĆ I PO PROSTU JE PODZIWIAĆ"

Głównym wyzwaniem stojącym przed firmą Nihilistic jest przeniesienie na PC cieszącej się niezwykłą popularnością gry karcianej, na której opiera się pomysł „VMR". Ponieważ producenci nie są ludźmi unikającymi wyzwań, postanowili zaczerpnąć trochę z RPG, trochę z przygodówek i trochę ze strzelanek FPP i wymieszać wszystko w jakimś podejrzanym kotle, celem stworzenia zupełnie nowego gatunku. Najbardziej frapującym aspektem „VMR" jest wysiłek włożony w każdy element gry. „Wcale nie potrzeba dobrej grafiki i dźwięku, kiedy mamy świetną fabułę", można czasami usłyszeć z ust fanów RPG. Ale dlaczego miałoby to być prawdą? Dlaczego gra RPG nie mogłaby zasługiwać na równie atrakcyjną oprawę jak typowa strzelanka FPP? Na szczęście sytuacja rozwija się pomyślnie. „Vampire" dosłownie pęka w szwach od nastrojowości, zaawansowanej grafiki 3D, ciekawych postaci oraz osiemdziesięciu minut nastrojowej muzyki, która wciąga nas w prawdziwie epickich rozmiarów przygodę.

System sterowania jest prosty, intuicyjny i nie wymaga od gracza wciskania dziesiątków klawiszy. Kamera podąża sprawnie za akcją, a jeżeli zapragniemy przyjrzeć się czemuś dokładniej, możemy w dowolnym momencie przejąć nad nią kontrolę. A możecie mi wierzyć, że wiele rzeczy wzbudzi Wasze zainteresowanie. Każda powierzchnia została przygotowana z taką starannością, że ma się ochotę usiąść i po prostu ją podziwiać. Autorzy twierdzą również, że w grze znajdą się zróżnicowane zagadki oraz opcje konwersacji. Zachowanie naszego bohatera w czasie zabawy będzie miało wpływ na stosunek do niego innych postaci... A także na zakończenie.

Nic nie mówiłem jeszcze na temat trybu multi-player. „VMR" on-line umożliwi jednemu z graczy pełnienie roli Mistrza Gry (Story Teller), który będzie nadzorował poczynania pozostałych uczestników rozgrywki. Mistrz będzie mógł tworzyć i niszczyć obiekty oraz stwory, bezustannie aktualizując i manipulując grą, w miarę jak jej uczestnicy pokonują kolejne przeszkody. Pozwoli to uzyskać arenę, gdzie nie ma żadnych stałych elementów i nigdy nie wiadomo, jak skończy się dana przygoda. To z pewnością przyczyni się do powstania nowego typu rozgrywki internetowej. Mili panowie z Nihilistic zamierzają również dołączyć do gry własny edytor poziomów (wariant QE Radiant), pozwalający projektować oddzielne levele. Pozostaje nam tylko wyrazić ogromną wdzięczność. Wszyscy pracownicy redakcji zaczęli już, w oczekiwaniu na grę, hodować i ostrzyć siekacze. **JOHN WALKER**



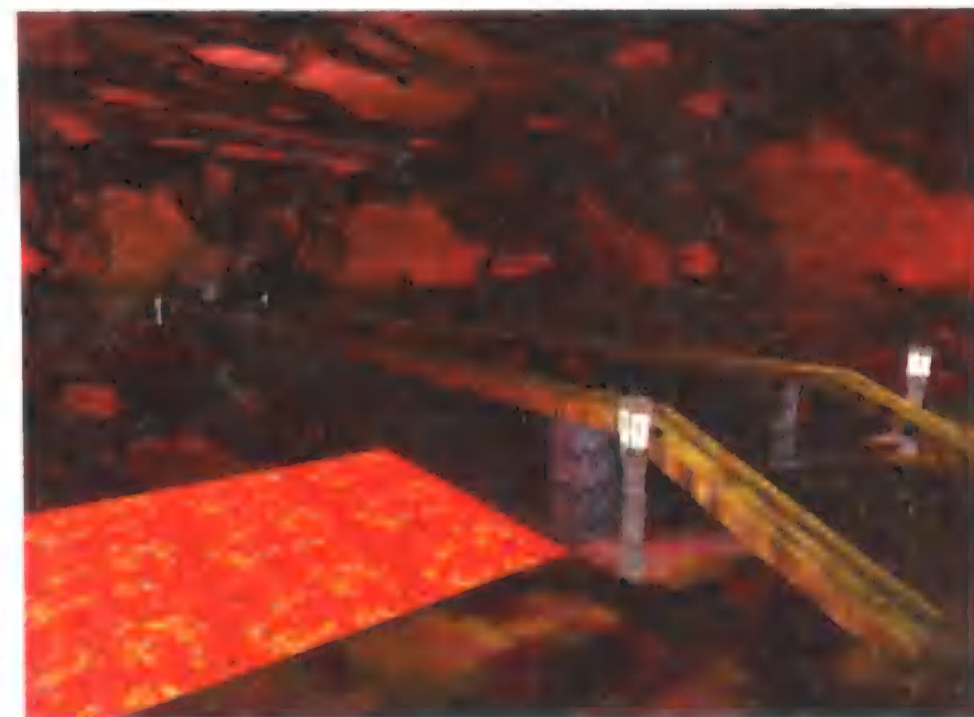
Jak każdy Anglik za granicą, ten również z dumą obnosi się z narodową flagą.

THIEF 2: THE METAL AGE

Przyszły klasyk czający się w mrokach pecetowego świata?



Fotosyntetyczny strażnik nie mógł już tego znieść.



(Powyżej) Śliczne wielobarwne oświetlenie uzyskane dzięki potokowi lawy. (Poniżej) Kiedy już Cię wypatrzą, nie uciekniesz im.





A może przydałaby się porządna, 100-watowa żarówka?



W wywołanym półmrokiem zamieszaniu, strażnicy atakują małą fontannę.

- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Looking Glass**
- Gatunek: **Strzelanka FPP**
- Premiera: **Luty**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.iglass.com**

„Thief". Każdy, kto w niego grał, pokochał go. Wszystkie osiem poziomów. Tak przynajmniej słyszeliśmy. W naszym ostatnim zestawieniu Top 100 Naszych Czytelników, „Thief" wyprzedził takie tuzy, jak na przykład „Tomb Raider". Jednak sprzedaż była na tyle skromna, by uniknąć, zgodnie z charakterem gry, nadmiernego rozgłosu. Druga część stawia sobie za cel wywarcie większego wrażenia, dzięki starannemu zaprojektowaniu i subtelnym zmianom.

Akcja większości z szesnastu leveli obraca się wokół zakradania się do muzeów i domostw gotyckiego miasta i zapewnia dużo emocji. Stając twarzą w twarz z przeciwnikami nie będącymi ludźmi, którzy z oczywistych względów mają kłopoty z werbalizacją, będziemy w stanie odbierać ich myśli. Znacznym przeróbkom ulegnie też mechanizm sztucznej inteligencji strażników. Co ciekawsze, już w pierwszej części, byli oni na tyle sprytni, by dostrzec otwarte drzwi czy zgaszone pochodnie. Autorzy nie zdecydowali się wtedy na zaimplementowanie tych mechanizmów, aby dać graczom szansę. Tym razem, na wyższych poziomach trudności, trzeba będzie mieć wiele szczęścia, by prześliznąć się niepostrzeżenie obok nich. Dobrze się więc stało, że Garrett posiada pełen worek nowych zabawek. Wiele z nich ma na celu pomóc w dokładnym rozpoznaniu terenu przed wkroczeniem. Moim ulubionym jest z pewnością mechaniczne oko, które miłośnicy serii z pewnością pamiętają z ostatniej wstawki filmowej. Wyposażone jest w opcję zoom, kompensację odległości przy używaniu łuku oraz niezwykle przydatny tryb widzenia w podczerwieni. Niepotwierdzona plotka głosi, że możliwe jest pojawienie się

SZTUKA MROKU



Problem, z jakim mamy do czynienia w grach z serii „Thief" wskazany jest w podtytule pierwszej części: „The Dark Project". Bez względu na to, w jak ekscytujący sposób rozwija się akcja, zawartość screenshotów stanowi głównie ciemność. Jest jej tyle, że pierwsze ilustracje wyglądały wręcz absurdalnie...



mechanicznego ucha, ale jesteśmy w tym względzie sceptycznie nastawieni. Możemy również używać kamer, aby z daleka przyjrzeć się scenerii - co każe zastanowić się, czy przypadkiem nie będziemy mieli do czynienia z automatycznymi systemami obronnymi w stylu „System Shock 2".

W pojemnym worku Garretta znalazło się również miejsce na strzałę z winoroślą, która działa na podobnej zasadzie jak strzała z liną, z tym, że potrafi przyczepiać się do większej liczby powierzchni. Ponadto, „koci" eliksir pozwoli Garrettowi skakać z dużych wysokości bez połamania sobie rąk i nóg. Nie trzeba też wyjaśniać zastosowania eliksiru niewidzialności. Możemy również oczekiwać kilku nowych zabawek eksplodujących. Pod względem wizualnym, gra również poczyniła znaczne postępy. Poprawione barwne oświetlenie oraz 16-bitowy kolor sprawią, że mrok będzie wyglądał jeszcze mroczniej.

Nie zabraknie również kooperatywnego trybu multi-player, w którym pojawią się nowe zagadki do zespołowego rozwiązywania. „Thief 2" jest kontynuacją jednej z najlepszych gier ubiegłego roku i już nie możemy się go doczekać. **KIERON GILLEN**

ZŁODZIEJ KONTRA ZŁODZIEJ





Chociaż na razie potwierdzone zostało jedynie pojawienie się kooperatywnego trybu multi-player, warto zwrócić uwagę na zapowiedź przedstawicieli Eidosa, że nie zabraknie współzawodnictwa. Chociaż dotychczas nosi to znamiona przejęzyczenia, to jednak otwiera zupełnie nowe możliwości. Walka na śmierć i życie w zwolnionym tempie - czyż to nie brzmi zachęcająco? Chociaż, jeżeli przez chwilę się nad tym zastanowimy, to dostrzeżemy kilka ciekawych możliwości. Co powiecie na zawody w stylu „Spy vs Spy"?



„DOBRZE SIĘ STAŁO, ŻE GARRET POSIADA PEŁEN WOREK NOWYCH ZABAWEK"

GALLEON


Nie ma miecza? Czas zadusić przeciwnika tym imponującym warkoczem.

Żagle ostatnio są w modzie.


Śliczne porty i miasteczka czekające tylko na to, aby je odwiedzić, zbadać, złupić i pozostawić w ruinie.

POSTACIE 3D

Chociaż pierwsze informacje na temat „Galleona" koncentrowały się wokół postaci Rhamy, to screenshoty i obrazki sugerują, że nie jest on jedynym bohaterem gry. Będziemy mogli również kierować poczynaniami dwojga członków jego załogi. Postacie Faith i Mihoko często pojawiają się na najnowszych ilustracjach z „Galleona", co może sugerować, że w trakcie gry wcielimy się w którąś z nich.



- Wydawca: **Virgin**
- Producent: **Confounding Factor**
- Gatunek: **Przygodówka akcji TPP**
- Premiera: **Wiosna 2000**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.confounding-factor.com**


Zabójczy ten pas.

Bez względu na to, czy ktoś uwielbia, czy szczerze nienawidzi Lary Croft, nie można zaprzeczyć, że „Tomb Raider" charakteryzował się świetną koncepcją i mistrzowskim wykonaniem. Kapelusze z głów przed Tobym Gardem i Paulem Douglasem z firmy Confounding Factor, którzy pracując dla Core stworzyli pierwszego „Tomb Raidera", a następnie, porzuciwszy Larę, uciekli do Bristolu z postanowieniem zrobienia kolejnego kroku w tym gatunku.

„Galleon" jest przygodówką akcji oglądaną z perspektywy trzeciej osoby, i o ile seria „Tomb Raider" czerpała inspirację z filmów o Indianie


Budynki są najwyraźniej utrzymane w stylu pseudo-tudorowskim.

„SKAKANIE, BIEGANIE, WSPINANIE SIĘ I BUJANIE BĘDĄ STANOWIŁY WIELKĄ ATRAKCJĘ TEGO PRODUKTU"

Jonesie, o tyle natchnieniem dla „Galleona" są wyczyny piratów. Kapitan Rhama Sabrier jest żeglarzem, wojownikiem i kartografem niezbadanych wód. Rhama został wezwany przez słynnego uzdrowiciela do portu, noszącego nazwę Akbah, aby odkryć pochodzenie tajemniczego statku i jego cennego ładunku. To wszystko, co wiemy, gdyż Confounding Factor oraz Virgin (który przejął projekt od Interplaya) utrzymują wszystko, co związane jest z „Galleonem" w najgłębszej tajemnicy.

Jasne natomiast jest, że Gard i Douglas poświęcili dużo uwagi stworzonemu przez siebie systemowi animacji, którego zadaniem jest umożliwienie bohaterom „Galleona" wykonywania niespotykanej dotąd liczby ruchów. Mają one uczynić grę niezwykle płynną i atrakcyjną. Skakanie, bieganie, pływanie, wspinanie się i bujanie, w połączeniu ze złożonym systemem walki na miecze, będą stanowiły niewątpliwą atrakcję.

Biorąc pod uwagę doświadczenie i entuzjazm Confounding Factor, możemy sobie wiele obiecywać po tej grze. Intrygująco również zapowiada się rozbudowana fabuła, w której pojawią się szkieletowi wojownicy, nawiedzane przez duchy wraki oraz morskie bitwy z mitycznymi bogami. Jak jednak niedawno dowiódł tego rozczarowujący „Shadowman", gadka to jedno, a wykonanie to drugie. Niewątpliwie w przyszłym roku przekonamy się, czy „Galleon" dumnie wciągnie flagę na maszt, czy też zatonie w odmętach.

CHRIS BUXTON

(0-94) 346-11-58
ZAMÓW PRZEZ TELEFON!

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 20 listopada 1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: **www.timsoft.pl**. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **O12** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.**

przez Internet TANIEJ!!



www.timsoft.pl













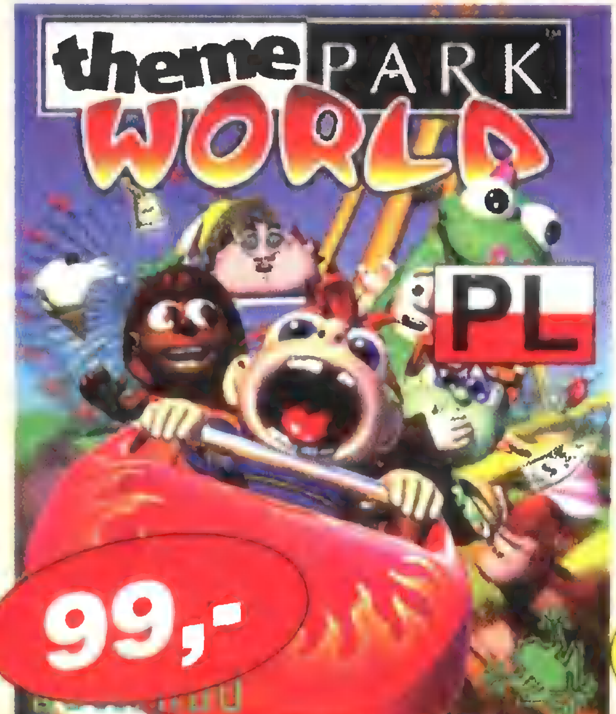






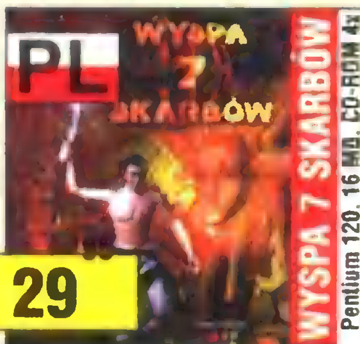














UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Każdy CD-ROM zawiera ponadto demonstracje wielu poniższych programów oraz demo EuroPlus+ i innych programów YDP.



ABC CHEMII

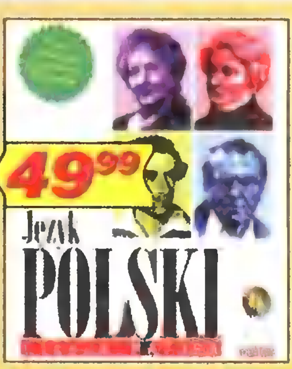
Zakres szkół podstawowej i średniej.

- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii



JĘZYK NIEMIECKI

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.



Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.



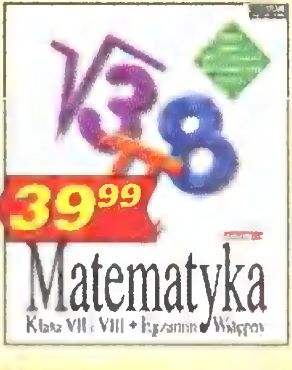
ORTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.



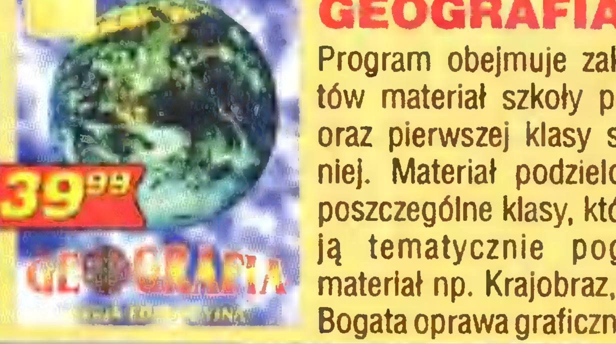
JĘZYK ANGIELSKI

Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawą grafika.



MATEMATYKA kl. VII i VIII

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!



GEOGRAFIA

Program obejmuje zakresem testów materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematycznie pogrupowany materiał np. Krajobraz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.



HISTORIA

Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.



MatMania


Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań

CENNIK GIER PC CD-ROM

3 W 1 PL	29,95
A.D. 2044 PL	45,00
Abe's Exodus	99,00
Abe's Odysee Oddworld	59,95
Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00
Age of Empires 2	229,00
Airline Tycoon PL	69,95
Alien vs Predator	99,00
Amerzone PL	159,00
Ancient Conquest PL	99,95
Anno 1602 PL	99,00
Armored Fist 2	59,95
Atlantis 2 PL	79,00
Atlantis PL	39,95
Baldurs Gate - Misje PL	59,95
Baldurs Gate PL	155,00
Balls of Steel	59,95
Battle Isle II+misje PL	29,95
Battlegr.-Napoleon in Russia	89,00
Battlegr.-Prelude to Waterloo	89,00
Battleground - Shiloh	49,00
Blood 2	69,95
Broken Sword II PL	59,95
Brydż '99 PL	79,00
C&C Red Alert+Count&Aftermath	122,00
C&C Tiberian Sun	99,00
Caesar 2	69,95
Caesar 3	99,00
Capitalism +	49,00
Carmageddon	59,95
Castrol Honda Superbike 2000 PL	59,95
Championship Manager 3 + liga PL	155,00
Chessmaster 7000	169,00
Civilization:Call to Power	169,95
Close Combat IV	159,00
Codename Eagle	159,00
Colin Mcrae Rally	99,00
COMMANDOS	109,00
Commandos-Mission 2	109,00
Corsairs PL	99,00
Creatures 2	155,00
Creatures 3	159,00
Creatures Adventures	159,00
Cutthroats	165,00
Dark Omen Warhammer	59,95
Descent 3 PL	79,00
DIABLO	69,95
DIABLO 2	155,00
Diablo Helfire Pack	49,95
Die by the Sword PL	49,00
Discworld Noir	99,00
Drakan	99,00
Driver	99,00
Duke Nukem 3D + poziomy	59,00
Dungeon Keeper 2 PL	99,00
Earth 2140 + Misje PL	49,95
Emergency PL	49,95
Extreme Assault PL	29,90
F-14 Fleet Defender	35,00
F-16 Fighting Falcon	35,00
F-22 Lighting 3	165,00
Falcon 3.0	35,00
Fall Weiss 1939	59,95
Faust PL	79,00
Fields of Glory	35,00
FIFA '98	59,95
FIFA 2000	99,00
Fighting Steel	159,00
Final Fantasy VII	109,00
Final Liberation - Warhammer	49,95
Flanker 2.0	159,00
Flight Unlimited 2	99,00
Flojd PL	69,95
Fly!	155,95
Force 21	159,00
FreeSpace 2:Wielka wojna PL	79,00
Future Cop L.A.P.D.	59,95
Gabriel Knight 3:Blood of Sacred	159,00
Gold Games 2	129,00
Gorky 17 PL	69,95
Grand Theft Auto 2	159,00
Great Battles of Alexander	69,95
Great Battles of Caesar	79,95
Great Battles of Hannibal	79,95
Gruntz PL	49,95
Half Life	79,00
Half Life:Oposing Force	99,00
Heroes Of Might & Magic 3 PL	145,00
Hidden & Dangerous	159,95
Homeworld	159,00
Hopkins FBI PL	69,00
Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
Incubation PL	49,95
Insane Speedway 2	79,95
J.B - przygodówka PL	29,90
Jack Orlando PL	49,95
Jagged Alliance 2 PL	69,95
Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
Jazz Jackrabbit 2 PL:Zimowe Przygody	49,95
Knights & Merchants PL	49,95
Kroniki Czarnego Księżyca PL	69,00
Legacy of Kain:Soul Reaver	165,00
Lego Creator PL	99,00
Lego Loco PL	99,00
Lemings Pak PL	49,95
Liath-World Spiral PL	89,95
Liga Polska Manager 2000 PL	99,95
Lomax PL	49,00
Lords of Magic	69,95
Luftwafe Commander	149,00

Lula Virtual Baby (od 18 lat)	69,95
Lula: the Sexy Empire (od 18 lat)	69,00
Mad Trax	69,95
Man Of War	29,95
MDK PL	59,95
Megapak 8	109,00
Megapak 9	109,00
Might & Magic VII PL	160,00
Mortal Kombat 4	99,00
Mortyr PL	99,95
Moto Racer 2	155,00
Myst	69,95
Nascar Racing 3	159,00
NBA 2000	99,00
Need for Speed 4	155,00
NHL 2000	99,00
Nocturne	159,00
Nomad Soul	165,00
Operational Art Of War	59,95
Panzer Commander	155,00
Panzer General 3	99,00
Panzer General II	69,00
Phantasmagoria	69,95
Phantasmagoria 2	69,95
Pharaon PL	159,00
Pinball Timeshock	59,95
Pizza Syndikate PL	69,95
Police Quest SWAT 2	69,95
Popolous 3: The Beginning PL	59,95
Postal	59,95
Prince of Persia 1 i 2	69,00
Prince of Persia 3D	99,00
Przeklęta Ziemia PL	39,95
Quake 3:Arena	165,00
Railroad Tycoon 2 + misje	159,00
Rainbow 6 + Misje	159,00
Rally Championship '99 PL	99,00
Rayman 2	99,00
Reah + A.D. 2044 PL	135,00
Reah PL	99,95
Recoil	59,95
Red Baron 2	69,95
Redline	99,00
Redneck Rampage	59,95
Return to Krondor	155,00
Revenant	174,29
Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	89,00
Riven	69,95
Rogue Spear	159,00
Saga Rage of Vikings PL	69,00
Sanitarium	155,00
Septera Core	69,95
Settlers 2 Misje PL	19,95
Settlers 2 PL	39,95
Settlers 3 Misje PL	49,00
Settlers 3 PL	145,00
Settlers 3:Quest of Amazons PL	59,00
Settlers PL	19,95
Seven Kingdoms	79,00
Sid Meier's Gettysburg	59,95
Silent Hunter Commander Edit.	69,95
Silent Hunter II	159,00
Sim City 2000	59,95
Sim City 3000 PL	99,00
SIN	69,00
Skaut Kwatermaster PL	29,95
Spec Ops 2	159,00
Speedway '99 PL	79,95
Sport Car GT	99,00
Star Wars Epis.I:Phantom Menace	199,00
Star Wars Epis.I:Racer	199,00
Star Wars:X-Wing Aliance	199,00
Starcraft	155,00
Starcraft: Brood War	79,00
Strikepoint PL	39,95
SU-27 Commander's Edition	59,00
Superbike World Championship	99,00
SWAT 3	159,00
System Shock 2	99,00
Target PL	59,95
Theme Park World	99,00
Toca	99,00
TOCA 2	149,00
Tomb Raider 3	99,00
Tomb Raider 4:Last Revelation	159,00
Tomb Raider II+Misje	99,00
Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00
Total Anihilation - Kingdoms	99,00
Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
TUROK 2	79,00
Tzar PL	69,00
UFO'S PL	39,95
Ultima Online: Second Age	155,00
Unreal	69,00
Unreal Misje: Return to Na Pali	79,00
Unreal Tournament	99,00
Viper Racing	69,95
VIVA Football	59,95
Vulture	59,00
Warcraft II Delux Edition	69,00
Warhammer 40000 Chaos Gate	69,95
Warhammer 40000: Rites of War	159,00
Warhammer Shadow of Hornet Rat	69,95
Warlords 3:Darklords Resign	59,95
Warzone 2100	99,00
Wing Commander Prophecy	59,95
Worms	35,00
Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
X-File Unrestricted Acces	69,95
Zork-Grand Inquistor	49,95

DUKE NUKEM



FOREVER

Od ponad roku nic, co ma związek z Duke'em nie ujrzało światła dziennego. Nie mogliśmy się z tym pogodzić i dlatego wysłaliśmy naszego agenta specjalnego do Dallas, aby wytropił tego najbardziej arystokratycznego zabijakę.

Od dawna jestem wielbicielem rozwiązłych trunków i mocnych kobiet (a może na odwrót?), ale nawet dla mnie wszystko ma swoje granice. Widok tego obskurnego baru pełnego podejrzanych typków, zniechęciłby nawet największego chojraka. Bywalcy nie tylko wyglądali na takich, którzy zasztyletowaliby mnie dla kilku groszy w kieszeni. Ich wygląd mówił, że zasztyletowaliby mnie dla zabicia monotonii codziennej egzystencji i dla zajęcia się czymś innym, niż ostrzenie swoich zębów pilnikami do metalu.

Jednak nie przyszedłem tutaj w poszukiwaniu towarzystwa. Przyszedłem tu, gdyż usłyszałem, że jest to ulubiona knajpa największej gwiazdy gier na PC - niekwestionowanego króla zadymiarzy. Stoję więc na środku gapiąc się wokół niczym jakiś turysta i czuję się tak, jakbym miał na sobie koszulkę z napisem „Kopnij mnie". W końcu udało mi się zwrócić na siebie uwagę barmana.

„Chyba nie jesteś stąd, chłopcze."
„Nie, przyjechałem ze Stratford". Chwila przerwy. „Tam też mieszkają twardziele"
„Co podać, chłopcze?"
„A co tu się pija? Żytniówkę? Bimber? Metylak?"
„To."





Oglądane z bliska modele w „Duke Nukem Forever" są po prostu oszałamiające.



Oleista ciecz powoli spływa po ściankach szklaneczki. Ten napój wygląda, jakby miał ochotę mnie wypić. Postanowiwszy oszczędzać dzisiaj moją spracowaną wątrobę, zostawiam napój nietknięty i postanawiam przejść do rzeczy.

„Słyszałem, że bywa tu Duke."

Zapada cisza. Gapiący się na mnie socjopaci dochodzą nagle do wniosku, że dawno nie przyglądali się uważnie swoim stopom.

„Duke Nukem. No wiesz, ta gwiazda gier."

Po drugiej stronie baru rozlega się znajomy głos.

„A co za frajer pyta?"

To On. Dwa i pół metra mięśni i animuszu. Niczym większy brat Arniego za swoich najlepszych czasów. Jego pięści wydają się większe niż moja głowa i ani przez chwilę nie mam ochoty na skomentowanie wyglądu jego spranych jeansów. Powoli wyplątuje się z objęć siedzących mu na kolanach panienek i rusza w moją stronę. Lekko uniesiona brew sygnalizuje, że mam się wytłumaczyć.

„Jestem dziennikarzem w piśmie o grach i przygotowuję artykuł o Tobie. Chciałbym.... wyjaśnić kilka kwestii."

„Pochlebny artykuł? Miałem kilka zatargów z pismakami, ale nigdy dwukrotnie z tym samym."

Ups.

„Absolutnie, ekstatycznie, rewelacyjnie pochlebny."

„To dobrze. Co chcesz wiedzieć?"

„Interesuje mnie pojawienie się w grze panny Bombshell."

„Doprawdy?" - zabrzmiało to odrobinę nieprzyjemnie.

„Z tego co wiem, to jest Twoją partnerką... dlaczego więc... nie... nie jesteście ze sobą?"

„Nie jest zainteresowana."

„Dlaczego?"

„Jedyne, co przychodzi mi do głowy, jest to, że woli towarzystwo kobiet."

„Żartujesz, Duke?" - Groźne spojrzenie powoduje, że natychmiast się poprawiam.
„To znaczy, Szefie."



I wtedy ktoś nacisnął nie ten guzik.

„Mówię zupełnie poważnie. Czy przychodzi Ci do głowy jakikolwiek inny powód, dla którego jakakolwiek kobieta nie byłaby mną zainteresowana?"

„A może po prostu... to znaczy... a może... po prostu jej się nie podobasz?"

„CO?!"

„No, chyba zdarzało się już, że komuś się nie podobałeś?"

Chwila ciszy, po której Duke robi krok do przodu. Przez swoją niewyparzoną gębę, właśnie wpakowałeś się w kłopoty, pismaku."

Duke złowrogo strzela z palców, a ja wracam do myślami do tego, co usłyszałem kilka godzin wcześniej: „Nie oczekuj, że Duke będzie opowiadał o swoich uczuciach lub tracił czas na gadanie, kiedy jest coś do zrobienia. Jego główną pasją nadal jest kopanie tyłków." Za kilka sekund będzie to mój tyłek.

I pomyśleć, że zostałem dziennikarzem, a nie bokserem, gdyż jestem przywiązany do wyglądu mojej twarzy.

***


Z radością witamy powrót piły łańcuchowej.

Od razu miałem złe przeczucia, odnośnie tego zlecenia...
„Zdobądź gwiazdkowy prezent dla naszych Czytelników, powiedział Naczelny. „Daj im «Duke Nukem Forever»". To dlatego w ciągu kilku godzin znalazłem się na pokładzie lecącego za Atlantyk samolotu z informacją, że jeżeli nie zdobędę materiałów do artykułu, nie mam co liczyć na pieniądze na bilet powrotny. Miałem więc wybór pomiędzy zdobyciem najpilniej strzeżonych tajemnic lub karierą nielegalnego imigranta świadczącego usługi biznesmenom, w celu zarobienia kilku groszy (oczywiście mam na myśli naprawianie samochodów).

Oczywiście, ponieważ ludzie z 3D Realms byli zbyt zajęci, aby udzielić audiencji jakiemuś dziennikarzowi zza oceanu; musiałem użyć bardziej podstępnej metody - czyli ogłuszyć zdążającą do pracy sprzątaczkę i zabrać jej służbowe ubranko. Dzięki długiej czuprynie i obfitej warstwie makijażu z kosmetyczki naszej korektorki, moje przebranie stało się perfekcyjne. Dziennikarstwo i transwestytyzm najwyraźniej idą w parze.

Po krótkim spacerze i pomyślnym przejściu kontroli dostałem się do siedziby Apogee. Oparłem się pokusie odwiedzenia innych departamentów - chociaż zdołałem dostrzec, że pokoje, w których powinna wrzeć praca nad Prey były dziwnie opustoszałe - i ruszyłem do kwatery głównej Duke'a. Na moment tylko za-

„DUKE NUKEM FOREVER" MA SZANSĘ ZOSTAĆ „SZEREGOWCEM RYANEM" GIER KOMPUTEROWYCH"

trzymałem się, aby wpuścić do kanału wentylacyjnego niezawodnego latającego szpiega. Wziąłem głęboki oddech i wkroczyłem w oko cyklonu. Stanąłem jak wryty - oczywiście nie na widok ciężko pracujących osób. Po kilku latach w redakcji widok gorączkowej pracy nie robi na mnie wrażenia. Cóż więc tak mnie zaskoczyło? Nic innego, jak obraz rzuconego przy pomocy projektora na ścianę - „Duke Nukem Forever"! Jasna cholera.

Pod względem grafiki, trudno będzie mu znaleźć godnego rywala. Zebrawszy szczękę z podłogi - chyba czas najwyższy udać się z wizytą do dentysty, aby ten przydrutował ją solidnie - zacząłem potajemnie robić zdjęcia, które wypełniają te strony. Chłopcy z 3D Realms zrobili z engine'em „Unerala" to samo, co Valve zrobiło z engine'em „Quake'a II" przy pracy nad „Half-Life". Po prostu podrasowali go do granic możliwości. Widać, że decyzja o zmianie technologii okazała się trafną.

„«Unreal» umożliwia nam uzyskanie rozleglejszych scenerii na zewnątrz budynków i oferuje więcej opcji niż „Quake II", doszliśmy więc do wniosku, że zamiana będzie korzystna".

Odwróciłem się w panice sądząc, że moja tożsamość została odkryta, ale szybko zauważyłem, że facet, którego rozpoznałem jako George'a Broussarda, rozmawia z lokalnym dziennikarzem, który najwyraźniej znajdował się tam najzupełniej legalnie. A więc chętnie rozmawiają z Amerykanami, olewając przedstawicieli Starego Kontynentu? Przykucnąłem za solidnym metalowym biurkiem, kontynuując moją misję szpiegowską.

„Zaczęliśmy wszystko od nowa. Niełatwo było przekonwertować mapy, ale nie zmartwiliśmy się tym za bardzo, gdyż były to głównie mapy testowe. „Unreal" pozwala nam projektować wszystko w odmienny sposób. Nowe mapy gotowe były już po miesiącu i prace wróciły na właściwy tor. Przerobiliśmy tekstury, uzyskując większą rozdzielczość, ale to nie zajęło nam zbyt wiele czasu. Natomiast dużo czasu pochłonęło przepisanie kodu z „Quake'a II", tak aby uwzględniał nowe możliwości oferowane przez engine «Unreala»". Podczas gdy oni gadali, ja poświęciłem jeszcze kilka chwil na podziwianie ujęć z gry. Zastosowanie, jak głoszą plotki, systemu animacji szkieletowej sprawia, że postacie poruszają się niewiarygodnie płynnie. Wszystkie ruchy zlewają się w jeden płynny ciąg. Widzieliśmy już postacie, które poruszają głową śledząc poczynania gracza, ale nie dane nam było dotąd oglądać postaci, które wodziłyby oczami za „celem". Dzięki możliwości dodawania różnych elementów do sylwetek przeciwników, autorom udało się uzyskać większe zróżnicowanie i zindywidualizowanie przeciwników. Jeżeli dodamy do tego sekwencje rodem z „Half-Life'a", to mamy do czynienia ze strzelanką FPP, która nie będzie miała sobie równych. Nagle ekran obryzgany został sporą porcją wnętrzności, co skłoniło Broussarda do dalszych wyjaśnień. „Naszym zamiarem nie jest szokowanie kogokolwiek, ale zależy nam na stworzeniu realistycznej gry. „Duke Nukem Forever" ma szansę zostać „Szeregowcem Ryanem" gier komputerowych. Nie chcemy stworzyć gry przeznaczonej wyłącznie dla dorosłych, ale zdajemy sobie sprawę z oczekiwań graczy". Słowa te zostały podkreślone sceną, w której Duke rozczłonkowuje kilku przeciwników na elementy składowe. Szkieletowy system animacji najwyraźniej umożliwia oddzielanie poszczególnych części od reszty ciała. Niezła jatka.

Następnie rozmowa przeniosła się na jakże




Takie akcje będą na porządku dziennym.






(Góra) I znowu te denerwujące helikoptery. (Prawo) Znalazło się również miejsce dla faceta z osiołkiem.

istotne kwestie multi- player. „Zamieramy zaoferować klasyczny deathmatch oparty na formule „Duke'a 3D". Naszym zdaniem większość graczy znudzona jest już klasycznym deathmatchem, gdyż większość lokacji stanowiły bliżej nieokreślone korytarze stacji kosmicznej lub fantastyczne scenerie. Niewielkie było też zróżnicowanie uzbrojenia. My chcemy zaoferować realistyczne miejsca walk oraz dostarczające niezłej zabawy uzbrojenie, tak aby nie był to jednak pojedynek na wyrzutnie rakiet".

Doskonale obrazuje to widok siedzącego przed komputerem programisty, który w trakcie sieciowej rozgrywki wyciągnął słynne działko zmniejszające, zminiaturyzował przeciwnika i następnie szybko go rozdeptał. Broussard nie omieszkał tego skomentować: „Po obejrzeniu dema „Unreal Tournament" nie sądzę, aby ktokolwiek jeszcze twierdził, że engine „Quake'a" oferuje więcej możliwości. Opcje gry sieciowej dorównują wszystkiemu, co jest na rynku. A to wszystko dzięki solidności kodu sieciowego «Unreala»".

trzeć, jak wiele filmów poniosło klęskę w wyniku pokazywania w zwiastunach zbyt wielu elementów. Należy po prostu zignorować naciski ze strony działu marketingu wydawcy, żeby udostępniać im coraz to nowe screenshoty. Ci ludzie i tak najczęściej nie wiedzą o co w tym wszystkim chodzi, a ich jedynym celem jest pokazanie, że są do czegoś potrzebni".

Nagle zdałem sobie sprawę, że z każdą chwilą zwiększa się ryzyko wykrycia. Zacząłem już ostrożnie wycofywać się, kiedy usłyszałem coś, czemu nie potrafiłem się oprzeć. Padło mianowicie pytanie o Niego i Broussard zdradził nazwę baru w mieście, w którym Duke lubił przesiadywać. Nie lubi jednak, kiedy mu się przeszkadza i dlatego lepiej tam nie pokazywać się.
Ja nie wykazałem się aż takim rozsądkiem.

******

Dość tych reminiscencji. Czas wrócić do obecnej wizji cierpienia.

„DUKE W AKCJI WYGLĄDA ZUPEŁNIE JAK RASOWY BOHATER FILMU AKCJI, RODEM Z HOLLYWOOD"

Rozmowa przerzuciła się na temat powodów ponad rocznego embarga na nowe screeny. „Doszliśmy do wniosku, że wpadamy w pułapkę zbyt pospiesznego budowania atmosfery wokół gry. Obecnie o grach zaczyna być głośno już po ogłoszeniu rozpoczęcia prac nad nimi. Potem mamy do czynienia ze stałym dopływem screenshotów aż do dnia premiery, co może trwać nawet dwa lata. Jak można oczekiwać, że gracze będą przez tak długi czas śledzili rozwój gry i nie stracą swojego zainteresowania? Niektórzy zaczynają nawet zadawać sobie pytanie, po co w ogóle grać w grę. Przecież wszystko na jej temat wiadomo. Wystarczy popa-

Sprawy mają się kiepsko, jeśli chodzi o moją twarz oraz rachunek Duke'a z pralni, kiedy odda swoje ubranie, aby usunąć plamy mojej krwi z koszuli. I nagle pojawia się zbawienie. Do knajpy wkracza cała banda zmutowanych i uzbrojonych po zęby oprychów. Rozpoznaję wśród nich rękodzieło doktora Protona, z którym mieliśmy okazję zaznajomić się w czasach, kiedy Duke był zwykłą dwuwymiarową strzelanką. Doktor powraca w „Duke Nukem Forever" jako główny przeciwnik naszego bohatera. Na ten widok Duke wyciąga swój chromowany pistolet wielkości działa, którego widok dałby Freudowi materiał do przemyśleń na długie tygodnie.

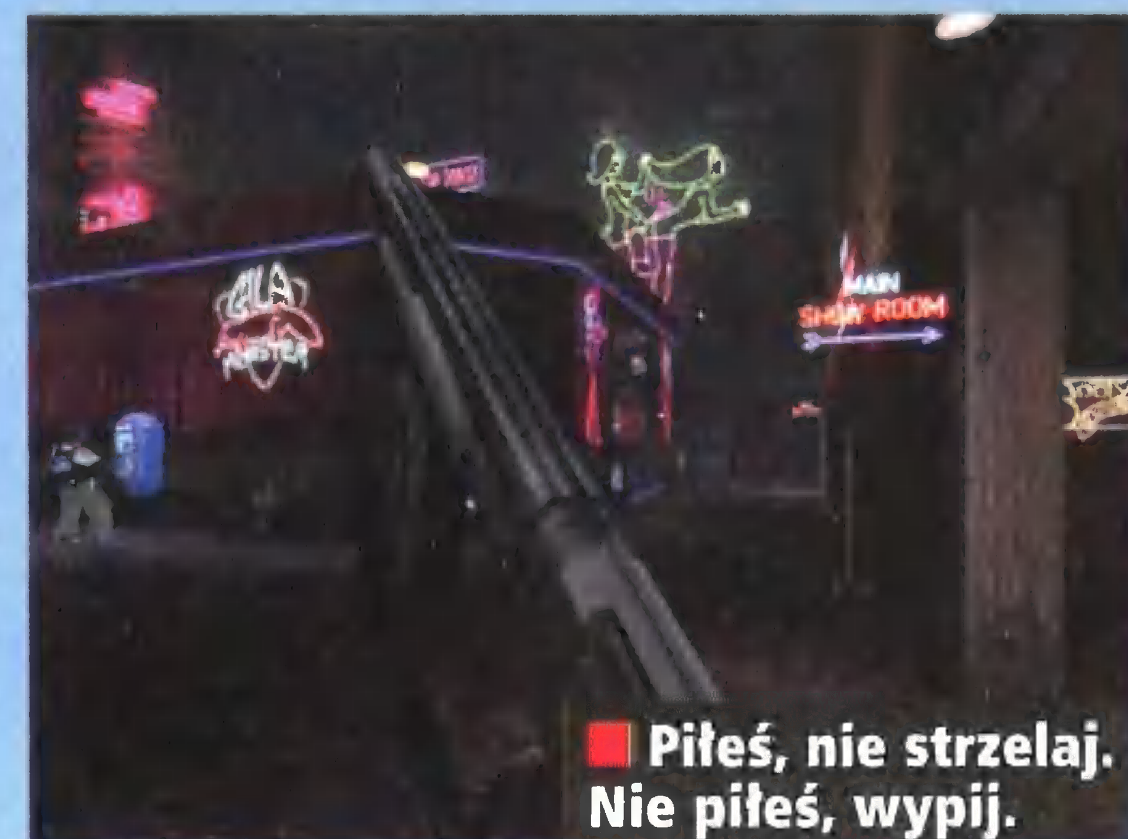
„Nieproszeni goście. Nie znoszę nieproszonych gości (ekstra)."

Odczuwszy ulgę, że nie jestem już głównym obiektem zainteresowania, mogę poświęcić trochę czasu na podziwianie Bohatera. Goście szybko szukają schronienia, a Duke rozwala intruzów jednego po drugim. System szkieletowej animacji widoczny jest w całej okazałości. Rykoszet trafia w lampę, z której oczywiście wylewa się nafta i płynie strużką w stronę jakiejś beczki. Duke zarzuca moje cielsko na swoje ramię i wyskakuje przez okno w momencie, kiedy cały budynek eksploduje w iście hollywoodzkim stylu. Duke w akcji wygląda zupełnie jak rasowy bohater filmu akcji niczym z Hollywood. Leżę na ziemi oszołomiony, a Duke ze smutkiem spogląda na płonący i zrujnowany doszczętnie budynek (hi, hi, hi).

„Cholera", mówi przypalając cygaro od płonącej futryny. „Teraz będę musiał znaleźć nowe miejsce do picia".

Odwraca się stronę zachodzącego słońca i znika.

Niech żyje Król. **KIERON GILLEN**



Piłeś, nie strzelaj. Nie piłeś, wypij.

RECENZJE

Mam nadzieję, że tym razem wszyscy będą usatysfakcjonowani ilością recenzji. Jest ich łącznie szesnaście i są tam same hiciory! „GTA 2", „Theme Park World", „Rally Championship PL", „NBA Live 2000", „Close Combat IV"... Można wymieniać w nieskończoność. Postaraliśmy się, by każdy z Was znalazł tutaj coś dla siebie. Nawet taki malkontent, jak HOT potarłwszy nerwowo nos odszedł mrucząc „jak oni to...". Pod choinką zaś znajdziecie jeszcze jeden prezent od nas. Ale o tym później...

MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

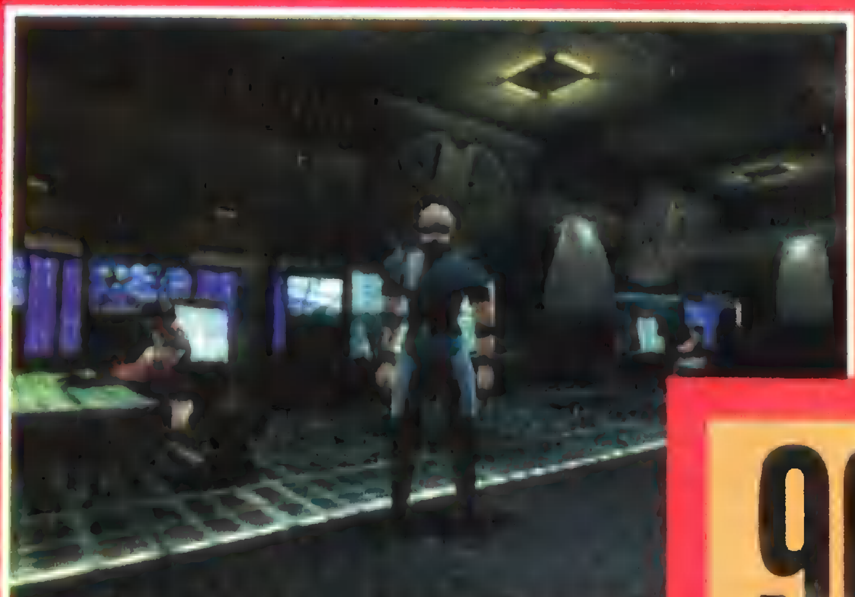
WYRÓŻNIENIA REDAKCJI



RALLY CHAMPIONSHIP 93



NBA LIVE 2000 92



OMIKRON: NOMAD SOUL 90



FIFA 2000 90

HITY OSTATNICH TYGODNI

Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.



DUNGEON KEEPER 2
(GK 8/99 92%)



HIDDEN & DANGEROUS
(GK 7/99 93%)



C&C: TIBERIAN SUN
(GK 9/99 92%)

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26-35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.). W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51-69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70-75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76-85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85-90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91-100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.

LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".

Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!

Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki), razem stanowią strategiczno–rolplejowe duo.

Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.

Bartek (Bartosz Nuckowski) – fachowa siła w dziedzinie gier sportowych oraz wszelkich innych, byle dobrych.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł.

Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.

gRoovy (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake'a i innych FPP.

THEME PARK

Pięć lat roboty. Pięć stron recenzji.







- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Bullfrog**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **IPS**
- Strona WWW: **www.themeparkworld.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Pojawienie się każdej nowej gry wywołuje duże poruszenie, szczególnie gdy jest to kontynuacja wielkiego hiciora. Jeszcze przed premierą wszyscy zadają sobie pytanie, jak wielkim zainteresowaniem będzie się cieszyła oraz czy ma szansę zostać przebojem.

Jak można sobie wyobrazić, w przypadku „Theme Park World" na oba te pytania należałoby odpowiedzieć twierdząco. Pierwszy „Theme Park" odniósł ogromny sukces, uzyskując najwyższe pochwały, zarówno ze strony graczy, jak i krytyków. Zapewne z tego też powodu, „Theme Park World" zajmował wysokie pozycje na listach najbardziej oczekiwanych gier. Nie brakowało ku temu powodów. Po pierwsze, firma Bullfrog nie bez kozery uważana jest za jednego z najlepszych producentów gier, a po drugie, autorzy postanowili śmiało wkroczyć w trzeci wymiar. Zapowiadana możliwość przejechania się własnoręcznie skonstruowaną kolejką górską także wywoływała wiele emocji. Wszystko wskazywało zatem na to, że „Theme Park World" podbije cały rynek gier komputerowych niczym Dżyngis Chan azjatyckie stepy. Czy jednak tak jest w rzeczywistości? Nie chciałbym zostać źle zrozumiany. „Theme Park World" to znakomita gra - tyle

WORLD

POMOCY!

Czym byłaby skomplikowana gra strategiczna bez asystenta, który pomaga przebrnąć przez jej zawiłości? Naszym zdaniem o wiele mniej irytująca. Nasz mały pomocnik ma denerwujący zwyczaj powtarzania tych samych dowcipów, kiedy dzieje się coś nieprzewidzianego. Można oczywiście go wyłączyć, ale w ten sposób pozbawimy się źródła informacji na temat tego, co jest nie w porządku w naszym parku.


Oto nasz przyjaciel w stroju Adama.















tylko, że lista niedociągnięć jest, jak na mój gust, nieco przydługa.

Jeżeli ktoś grał w pierwszy „Theme Park", to tu poczuje się jak w domu. Pomimo nieprawdopodobnej trójwymiarowości, domyślna perspektywa praktycznie nie różni się od tej, z której oglądaliśmy jego dostojnego przodka. Oczywiście zaletą nowej technologii jest to, że teraz możemy dokonywać najazdów kamery lub zaglądać do niedostępnych dotąd miejsc. Zmiana perspektywy ujawnia również wszystkie szczegóły engine'u graficznego. Czy też raczej ich brak.

Mam nadzieję, że pamiętacie „SimCity 3000". Początkowo miała to być pierwsza w pełni trójwymiarowa symulacja miasta. Jednak po odfajkowaniu większości roboty, autorzy doszli do wniosku, że nie da się tego zrealizować, więc powrócili do przyjaznego 2D. „Theme Park World" obchodzi ten problem. I tak, chociaż sceneria i wszystkie urządzenia skonstruowane są z trójwymiarowych wielokątów, jak przystało na koniec lat 90., to wszyscy goście parku mają postać staromodnych skalowanych sprite'ów, a co za tym idzie cierpią momentami na ciężkie przypadki pikselazy. Oczywiście nie ma to większego znaczenia przy oglądaniu wszystkiego z oddali, kiedy jednak przełączymy się na widok z bliska, wszystko nabiera raczej impresjonistycznego charakteru.

> *„«Theme Park World» podbije rynek gier komputerowych"*

Podstawowy mechanizm gry również nie różni się niczym od poprzednika. Tak więc i tutaj wcielamy się w postać maniakalnego przedsiębiorcy działającego w branży rozrywkowej, którego zadaniem jest zbudowanie odnoszącego sukcesy parku rozrywki. Ta menedżerska odyseja wiedzie nas drogą od projektowania układu parku, po opracowywanie nowych atrakcji, zatrudnianie obsługi, ustalanie cen i tym podobne. A ostatecznymi dwoma celami jest oczywiście sprawienie, aby nasz park przynosił dochody oraz cieszył się popularnością wśród odwiedzających. Główny problem, jak ma to miejsce we wszystkich tego typu grach menedżerskich, polega na tym, że owe dwa cele wzajemnie się wykluczają. I właśnie cała atrakcyjność gry polega na nieustannym znajdowaniu kompromisów. Odmienna, w porównaniu ze starszym bratem, jest struktura gry. Do dyspozycji mamy cztery światy, z których każdy charakteryzuje się niepowtarzalnym tematem przewodnim, jak na przykład dinozaury, kosmos czy też horror. Niestety (zdaniem co bardziej hormonalnie aktywnych członków naszego zespołu redakcyjnego), zabrakło tematyki o podtekście seksualnych - chociaż dzięki planom poszerzenia zakresu tematycznego, ich chore zachcianki mają szansę na zaspokojenie.

Na początku mamy dostęp jedynie do dwóch światów. Pozostałe zostaną oddane do naszej dyspozycji, jeżeli zdołamy zdobyć wymarzone złote bilety. Stanowią one nagrodę za

PODSTAWY NAUKOWE

Co bardziej technicznie ukierunkowanych, zainteresuje zapewne aspekt badawczy gry. Szczególną uwagę przykuje obecny na ekranie badawczym wskaźnik informujący o tym, jak ciężko pracują nasi podwładni. Przesuwając go w prawo i tym samym zwiększając obciążenie, możemy obserwować, jak widocznа obok twarz coraz bardziej wytrzeszcza oczy z wysiłku.







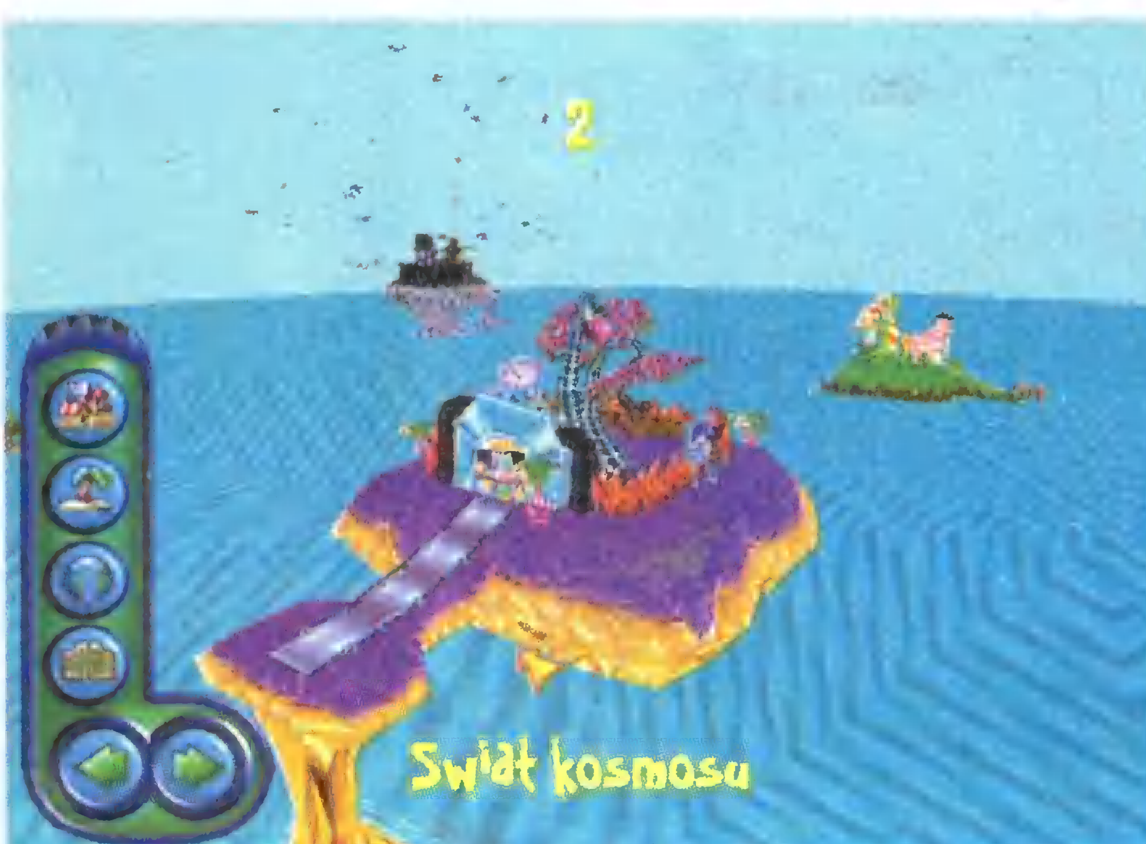


ŻYCIE W PARKU

Początki zawsze są trudne. Mogą o tym świadczyć chociażby moje dokonania.

1. Pierwsza rzecz to wytyczenie ścieżki, wzdłuż której staną główne atrakcje.
2. Najpierw budynki gospodarcze. Barak dla robotników, aby mieli gdzie puścić dymka.
3. Goście parku z pewnością będą się często wypróżniać. Stąd toalet „ci u nas dostatek".
4. Myślę tu nie tylko o przepełnionych pęcherzach. Wizyta na tej kolejce pomoże wypróżnić wszystko.
5. Oho, pojawiają się pierwsi goście. Jeżeli zapłacą 20 dolców za wstęp, to mogę otworzyć wcześniej...

... ale szybko ustawię przy wejściu kilka sklepików, aby zwiększyć zyski. W takim tempie niedługo będziecie mi mówić Rockefeller.







szczególnie heroiczne dokonania w dwóch pierwszych krainach. Są nimi na przykład: nakłonienie do odwiedzin całej rzeszy gości, opracowanie wszystkich dostępnych atrakcji czy też wywołanie ekstazy u zwiedzających - to zaledwie kilka sposobów na zdobycie upragnionego złotego biletu. Jeżeli uda nam się uzyskać trzy, otrzymujemy złoty klucz. Z kolei, trzy złote klucze otwierają nam drogę do Krainy Cudów, a pięć stawia przed nami otworem Strefę Kosmiczną.

Złote bilety mają również inne zastosowanie. Każda kraina kryje bonusowe atrakcje, których nie da się opracować metodą tradycyjnych badań. Aby móc je wykorzystać, konieczne jest posiadanie odpowiedniej liczby złotych biletów. Na szczęście bilety nadal zachowują ważność przy ubieganiu się o złote klucze, gdy korzystamy z rozmaitych atrakcji. System ten kryje w sobie kilka ciekawych możliwości. Jeżeli znudzi nam się zarządzanie parkiem, możemy wrócić do ekranu wyboru i udać się do innej krainy, nic przy tym nie tracąc. Jest to lepsze niż wczytywanie zapisanego wcześniej stanu gry, gdyż wszystkie zdobyte w pocie czoła złote bilety zachowują swoją ważność w każdej z krain. Hurra!

To wszystko, nie licząc pojawiających się od czasu do czasu mini-misji, gdzie naszym zadaniem może być na przykład sprzedanie pewnej ilości jakiegoś produktu w określonym czasie. Gra nie kryje żadnych innych tajemnic także poza unikaniem strat przez sześć miesięcy.

Oczywiście taka otwarta struktura nie jest wcale zła. W „SimCity" nie było żadnego określonego celu, ale nie zmniejszało to atrakcyjności. Ocena „Theme Park World" w dużej mierze zależy od tego, jak wiele zróżnicowanych w charakterze parków rozrywki jesteśmy w stanie stworzyć. I tu napotykamy problem.

Każda z czterech krain jest starannie zaprojektowana i spójna tematycznie. Na przykład w Krainie Horroru pełniący rolę trampoliny zamek, ma postać gigantycznego mózgu, który tryska krwią przy każdym podskoku dziecięcych stópek. Jest to świetna zabawa, przynajmniej na początku. W czym więc leży problem? W zasadzie chodzi o to, że gracz ma dosyć ograniczony wybór rozrywek. Każdy park zbudowany na tej samej wyspie wygląda niemal tak samo. Nie bez winy jest tu też sceneria, która nigdy się nie zmienia. Nie mamy też żadnego wpływu na topografię. Tak więc, chociaż wszystko oglądamy w trzech wymiarach, to sama gra ma charakter 2D. Na przykład nie jest możliwe kopanie tuneli pod ziemią, czy też budowanie wiszących kładek.

Niewiele też znajdziemy tu możliwości modyfikacji. Nie uda nam się nawet zmienić nazw atrakcji. Obszar, na którym budujemy nasze miasteczko jest tak niewielki, że brakuje miejsca na stworzenie ciekawego układu, który







ZAKRĘCONE ŚWIATY

Każda z czterech krain została zaprojektowana z dużą dozą wyobraźni i jest niezwykle kolorowa. Wybierzmy się na bardzo krótką wycieczkę.

LOST KINGDOM

Pierwsza kraina, z którą zapewne się zapoznacie, najwyraźniej czerpie inspirację z mody na dinozaury. Sprawia również wrażenie najlepiej zaprojektowanej pod względem kolorystycznym. Mnie się bardzo podobała, a Wam?
Cechy charakterystyczne: Atrakcje przypominające wyglądem dawno wymarłe zwierzęta.
Brak: Trampolin wyglądających jak ogromne kupy dinozaurów.

HALOWEEN WORLD

Druga z dostępnych krain jest mroczna i ponura, inspirowana starymi filmami wytwórni Hammer (czad). Spodziewajcie się dużych ilości purpury.
Cechy charakterystyczne: Dziwaczne stwory naśladujące Frankensteina, które dostarczają dzieciom wielu emocji.
Brak: Ludzi z aparatami fotograficznymi, których kości odnajdują się po wielu miesiącach.

WONDERLAND

Tutaj gra staje się nieco bardziej skomplikowana, pomimo wyraźnego skierowania się w hiper-chromatyczną stronę palety kolorów. Na każdym kroku widzimy elfy, duszki, trole i Alicje z Krainy Czarów. Szkoda, że nie ma Pinokia.
Cechy charakterystyczne: Wywołująca odruch wymiotny dawka przymilności, nawet u wandali.
Brak: Brodatych facetów z toporami.

SPACE ZONE

Ostatnia z krain, w której wszystko podporządkowane jest najnowocześniejszej technice. Czy też może wizji techniki z B-klasowych filmów z lat 40., co przypadnie do gustu miłośnikom kiczu.
Cechy charakterystyczne: UFO wyglądające jak dwa sklejone razem papierowe talerze.
Brak: Agentów FBI „uciszających" wszystkich dokoła.

eksponowałby największe atrakcje. Dlatego też nasze parki, nawet te cieszące się największą popularnością, sprawiają wrażenie wielobarwnego kalejdoskopu. Ludziom, którzy pobieżnie rzucą okiem na ekran monitora, z pewnością wydadzą się atrakcyjne, chociaż nie będą świadectwem wizji gracza, a raczej realizacją wizji autorów gry.

Jednak sam proces budowania parku dostarcza takich samych emocji, jak w przypadku pierwszego „Theme Parku". Od razu rzuca się w oczy opcja redukowania kosztów - aby zaoszczędzić jak najwięcej pieniędzy, zaczniemy wkrótce dodawać większe ilości lodu do napojów. Pojawiają się również bardziej diaboliczne możliwości, jak na przykład porządne posolenie frytek, aby wzmóc pragnienie gości lub wstrzykiwanie do lodów substancji, które u dzieci powodują hiperaktywność. Interfejs sprawuje się bez zarzutu i wszystkie polecenia są łatwo dostępne w sześciu menu. Można szybko i bezboleśnie skonstruować park przy pomocy zaledwie paru kliknięć, a skróty klawiszowe oferują jeszcze większe możliwości nieco bardziej doświadczonym graczom. Mapa umożliwia szybkie lokalizowanie punktów zapalnych, jak na przykład miejsca, gdzie pojawia się nadmiar śmieci. Rzadko zdarza się, abyśmy musieli zmagać się z interfejsem. Jednak jest kilka oczywistych rzeczy, których brak można wyjaśnić jedynie tym, że autorzy padli nagle ofiarą ciężkiej amnezji. Na przykład, kiedy umieścimy już ścieżkę, nie już ma możliwości jej usunięcia. Jedynym sposobem pozbycia się niechcianych elementów, jest wybranie czegoś innego i nałożenie na obrażający nasze uczucia estetyczne fragment. Wskazanie konkretnego pracownika wśród tłumu gości

„Chociaż wszystko oglądamy w trzech wymiarach, to sama gra ma charakter 2D"

może czasami sprawić wiele kłopotów. Trudno wyjaśnić, dlaczego tłum dzieciarni musi koniecznie ingerować w nasze kliknięcia. Przecież i tak nie można ich wybierać z osobna, aby zobaczyć, na przykład, jak się bawią. W „Rollercoaster Tycoon" każdy odwiedzający park był osobną jednostką obdarzoną własnymi upodobaniami, z którymi można było się zapoznać w dowolnej chwili. Z kolei goście „Theme Park World" sprawiają wrażenie bezimiennej hordy dzieciaków.

I tutaj dochodzimy do sedna problemu. Oferowany przez „Theme Park World" model symulacji, przynajmniej to, co jest bezpośrednio dostępne dla gracza, jest o wiele płytszy niż w przypadku „Rollercoaster Tycoon". Bullfrog najwyraźniej chciał stworzyć coś przyjaźniejszego, coś w charakterze zabawki, a nie złożoną grę strategiczną, której oczekiwaliśmy. Wart jest może podkreślenia fakt, że w USA gra ukaże się jako „Sim" Maxisa - seria, która cieszy się opinią niewyszukanej zabawy - a nie jako poważniejszy „Theme" Bullfroga.

Przyjrzyjmy się na przykład konstruowaniu kolejek górskich. Jest to wyjątkowo prosty proces. Wystarczy jedynie zaznaczyć pozycję każdego pylonu, a komputer sam w magiczny sposób połączy je ze sobą. Dostępne miejsca oznaczono różnymi kolorami, więc nie da się ustawić pylonu w jakimś absurdalnym miejscu. Po ułożeniu torów możemy następnie dowolnie podwyższać lub obniżać podpory. Jed-





OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Theme Park World" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P166, 32 MB RAM, brak karty 3D**

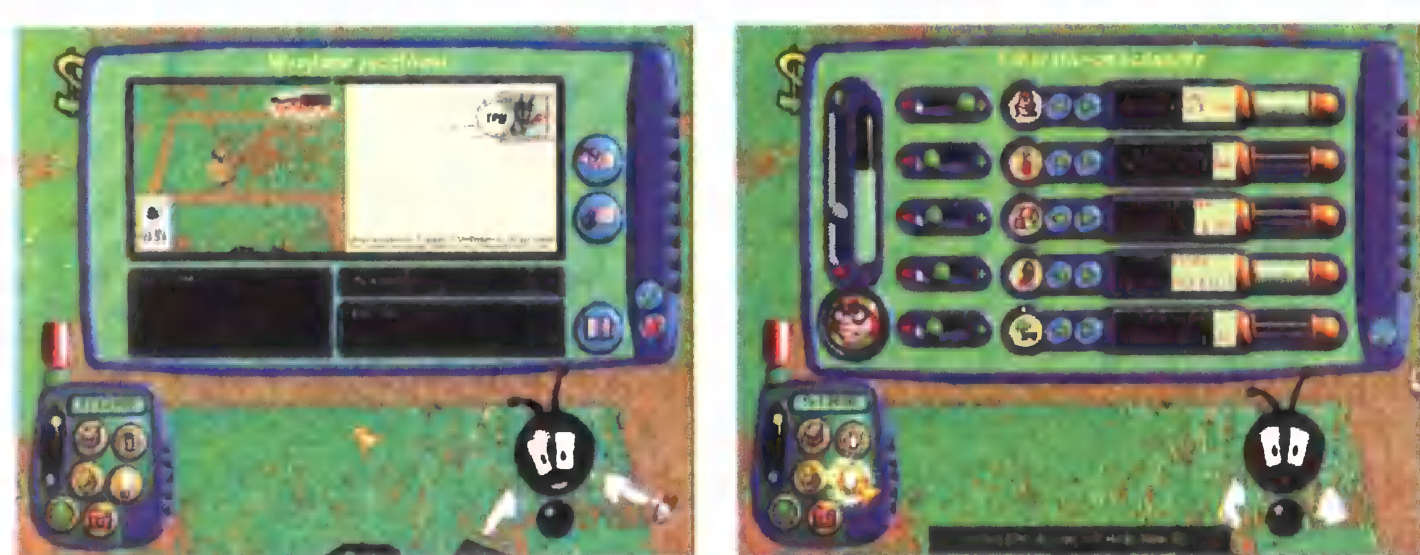


Werdykt: **Da się grać, ale rozgrywka staje się strasznie nużąca.**

■ Komputer Testowy: **P233, 32 MB RAM, VooDoo 1 (4MB)**



Werdykt: **Całkiem dobra jakość grafiki, ale to jeszcze nie jest to.**





nym kliknięciem możemy obracać lub zmieniać kąt pochylenia torów, a także skręcać je niczym korkociąg. Jest to wydajny i przyjazny dla użytkownika system. Najwyraźniej nie ma jednak większego wpływu na atrakcyjność kolejki.

Bez względu na układ, wszystkie kolejki mają podobny stopień oryginalności. Klienci walą drzwiami i oknami bez względu na to, jak wiele szalonych wiraży będą musieli pokonać. Nie znajdziemy tu obecnej w „Rollercoaster Tycoon" konieczności wyważania konstrukcji, tak aby wyzwolić emocje bez wywoływania wymiotów. Tutaj wystarczy postawić kolejkę i można zgarniać forsę. Po co więc zawracać sobie głowę budowaniem precyzyjnie zaprojektowanych kolejek?

A jednak warto, gdyż możemy osobiście się nimi przejechać. Nie robimy tego dla zwiększenia stopnia zadowolenia klientów - wykonujemy to dla siebie samych. I szczerze mówiąc, zdaje to egzamin. Moje ulubione momenty w „Theme Park World" to te, kiedy wsiadam do wagonika świeżo zbudowanej kolejki i intensywnie ją testuję. To właśnie takie drobiazgi są prawdziwie fascynujące.

Weźmy na przykład opcje interentowe, które są niezwykle nowatorskie. Nawet nasz jak zawsze poważny Naczelny uśmiechnął się na ich widok. Możemy więc wysyłać elektroniczne kartki pocztowe z wizerunkiem naszego parku do znajomych lub opublikować nasze dzieło w Internecie, aby wszyscy mogli się nim zachwycać.



Obecny jest również aspekt symulacji, który stawia „TPW" ponad innymi - chodzi o kwestie zatrudnienia. Każdą z pięciu klas pracowników, których możemy zatrudniać charakteryzuje poziom kwalifikacji. Mamy więc wybór pomiędzy tanim i niekompetentnym robolem lub wykwalifikowaną i w związku z tym kosztowną siłą roboczą.

Czas na podsumowanie. Przez kilka dni biedziłem się nad oceną. Jest to solidna gra, dostarczająca sporej dawki zabawy, która powinna przypaść do gustu hordom fanatyków „Theme Park". Niezwykła prostota przyciągnie zapewne również wszystkich tych, których zniechęcił pod tym względem „Rollercoaster Tycoon". Jestem pewien, że gra odniesienie



ogromny sukces. Być może nawet przekona Amerykanów do Bullfroga. Jednak muszę przyznać, że „Rollercoaster Tycoon" jest lepszy. To szokujące - panie proszę o zajęcie miejsc siedzących, panowie nalejcie sobie coś na uspokojenie - Bullfrog stworzył grę..., która nie jest genialna.

KIERON GILLEN

■ **Za:** Duża atrakcyjność, pomimo licznych niedociągnięć. Trójwymiarowa perspektywa.

■ **Przeciw:** Niezbyt wymagający pod względem strategicznym.

Pokaz wyobraźni kosztem wysiłku umysłowego.

WERDYKT

84%

ALTERNATYWNE ■ Rollercoaster Tycoon ■ Theme Park

WARHAMMER 40 000: RITES OF WAR

Bez względu na to, jak będzie wyglądać kolejne komputerowe wcielenie „Warhammera", wśród jego zwolenników każda nowa edycja wzbudza dreszczyk emocji.





- Wydawca: **Mindscape/SSI**
- Producent: **Dreamforge**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.ssionline.com**
- Wymagania: **P200, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Dotychczas wcielenia te okazywały się jedynie nieudolnymi adaptacjami komputerowymi, przejmującymi tylko tytułpo swym wspaniałym wzorze. Niestety, tym razem również otrzymaliśmy jedynie kiepski implant Warhammera.

Już na pierwszy rzut oka, sposób sterowania naszymi oddziałami przypomina coś bardzo znanego. Nie jest to wcale dejavu, bowiem engine „Rites of War" jest praktycznie kopią engine'u „Panzer General II". Trzeba jednak przyznać, że jego zaimplementowanie do wspaniałego i jedynego w swoim rodzaju świata fantasy-science-fiction, to całkiem ciekawy pomysł. Mistyczni Eldarowie oraz przerażający Tyranidowie zostali wspaniale wykonani, w pełni zachowując swój książkowy majestat. Do tego dochodzi równie niecodzienne Imperium - w sumie dostajemy trzy zupełnie odrębne, charyzmatyczne rasy. Każda ze stron ma inne typy jednostek, jak: dewastatory (wolne, ale niezwykle silne), skautowie, oddziały powietrzne, artylerię oraz wiele innych. Na różnorodność jednostek w „RoW" nie można narzekać, ale niestety, jest to jeden z niewielu plusów tej gry.

Przejdźmy zatem do grafiki oraz sposobu sterowania. Na pewno nie można narzekać na jakość menusów, zarówno w samej grze, jak i poza nią (np. encyklopedii, opcjach itp.). Zostały one wykonane z niezwykłą dbałością o szczegóły, a w dodatku są przejrzyste i czytelne, co z pewnością pomoże w szybkim zapoznaniu się z grą. Niestety, reszta to kompletna miernota. Słaba grafika dość małych postaci oraz ubogich w szczegóły terenów, przypomina bardziej toporną grę wojenną z podziałem na tury, niż nowoczesną strategię osadzoną w klimatach fantasy. Po pewnym czasie daje się również we znaki monotonia rozgrywki. Sterowanie jest proste i nie daje większych możliwości kombinacji. Dużą różnorodność wymuszającą zmiany w strategii gracza, da się zauważyć jedynie we wspomnianych wcześniej jednostkach. Tylko dzięki temu za którąś z kolei rozgrywką nie dojdziesz do wniosku, że jeśli chodzi o różnorodność sytuacji, gra ma wiele wspólnego z „Tetrisem"... „RoW" posiada tylko jedną kampanię, w której zawarte są 24 scenariusze.

W dodatku ich liniowość w miarę upływu czasu doprowadza po prostu do szewskiej pasji. Na szczęście w ramach rekompensaty dodano edytor oraz kreator scenariuszy. Duży minus należy się również autorom gry za opcję multi-player w sieci lokalnej - nie istnieje możliwość zainstalowania gry w wersji spawn! Ogólnie rzecz biorąc grafika, sterowanie oraz cała rozgrywka mogła sprawdzić się cztery lata temu.

Atutem gry jest niewątpliwe muzyka, wspaniale oddająca klimat „Warhammera". Jest to dziwna mieszanka fantasy i gotyckich chórów. Gdy spojrzymy na „RoW" przez pryzmat gry strategicznej z podziałem na tury, szybko zauważymy jej przeciętność i słabe wykonanie. Nawiązanie do słynnego Warhammera sprawiło, że oczekiwaliśmy od niej dużo więcej...

NOIZZ



- **Za:** Pomysł wdrożenia Warhammera do systemu turowego. Dźwięk.
- **Przeciw:** Grafika, mechanika gry.

Z „Warhammera" udało się przenieść tylko niepowtarzalny klimat. Robienie takich implementacji to chybiony pomysł.

WERDYKT 65%

ALTERNATYWNE Jagged Alliance 2 **87%** Rezerwowe Psy **50%**

RALLY CHAMPION

Proszę wszystkich zgromadzonych o powstanie. Oto bowiem nadchodzi król!



Nic nie wiem o kryptoreklamie. Przykleili mi to w boksie.







Jeszcze jedno piwo i wygram ten wyścig.



- Wydawca: **Actualize**
- Producent: **Magnetic Fields**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.rallychampionship.co.uk**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, Win95/98, Karta 3D**

Wyścigi rajdowe możemy podzielić na dwie kategorie: symulatory i zręcznościówki. Nie muszę chyba szczegółowo tłumaczyć, czym się różnią. Po prostu - symulatory są bardziej realistyczne (tak pod względem sterowania, jak i grafiki), trudniejsze i wymagające dużo więcej cierpliwości niż zręcznościówki. Te z kolei są piękne, łatwe, przyjemne i nie wymagające znacznych wysiłków od gracza. W pewnym sensie można to porównać do kina ambitnego i komercyjnego. Różnica jest jednak taka, że kino ambitne ogląda mało kto, a w realistyczne symulatory pogrywa naprawdę spora ilość graczy.

Praktycznie całą serię Europressu „Rally Championship" można by wrzucić do worka z symulatorami. Zawsze ich gry były trudne, bardzo realistyczne, piękne graficznie i dostawały wysokie oceny. Nie inaczej będzie z „Rally Championship 2000", która jednak w odróżnieniu od poprzedniczek, ma jeszcze jeden bardzo poważny atut.

O MAĆKU I MARTYNCE I...

Chodzi oczywiście o to, że gra została w całości spolszczona. Już widzę Wasze zdziwione miny - „Spolszczać wyścigówkę, ale po co?". Ano po to, żeby poczuć się jak prawdziwy polski rajdowiec, a konkretniej, jak rajdowy mistrz Europy - Krzysztof Hołowczyc. Do współpracy



zaproszono bowiem, chyba najsławniejszego polskiego pilota rajdowego, Macieja Wisławskiego, który do niedawna był podczas rajdów prawą ręką „Hołka".

W poprzednich częściach sagi mogliśmy słuchać jedynie oryginalnych, angielskich pilotów. Zresztą i tak było to ich wielką, diametralnie wpływającą na realizm i klimat gry, zaletą. Teraz jednak wrażenie podczas wyścigu jest nie do opisania. Frajdę będą mieli zwłaszcza ci fani rajdów, którzy w telewizji oglądali relacje z wyścigów, w których startowali Hołowczyc i Wisławski. Wielokrotnie mogliśmy podziwiać ujęcia z wnętrza ich pojazdu i słuchać dobiegających stamtąd odgłosów: „lewy 5, ciąć!"; „prosta 150, hop" ; „prawo 3, prosta 70, lewo 1! Uwaga!". Dokładnie to samo słyszymy w grze. Wrażenie? Wspaniałe, piękne... szokujące!

Nie wspomniałem jeszcze o pani Martynie Wojciechowskiej, która także użyczyła swojego głosu w grze (szkoda, że nie użyczyła jeszcze urody... ale nie bądźmy zbyt wybredni). Tak więc pani Martyna prowadzi wspólne z Maciejem Wisławskim program motoryzacyjny w TVN, nie jest więc osobą wziętą z kosmosu i zna się na rzeczy. Co prawda głos damski w roli pilota brzmi... ehem... trochę dziwnie (większość z Was powie - „żeby baba mówiła mi, co mam robić? Przenigdy!"), to jednak jest to bardzo fajna i warta wypróbowania ciekawostka.

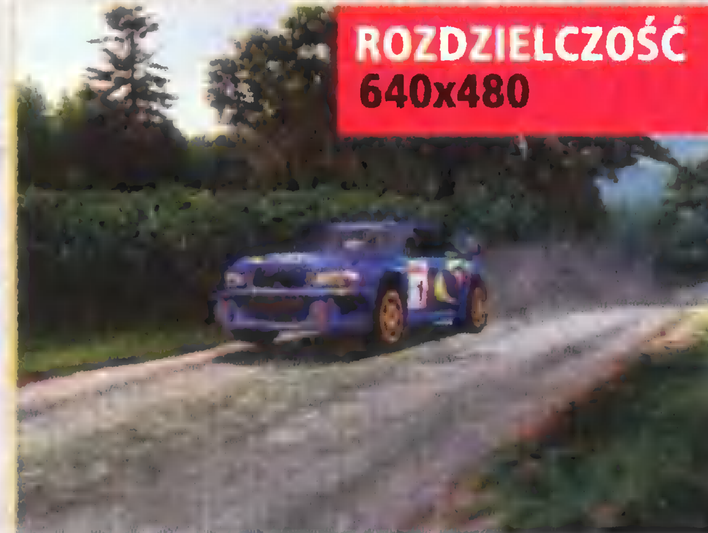
Ostatnim głosem (choć już nie w roli pilota, aczkolwiek nie mniej ważnym), jaki usłyszymy w polskiej edycji „RC 2000" jest wokal pana

SHIP PL

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Rally Championship" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P200, 32MB RAM, Voodoo 1**



Werdykt: Lepiej odpalić windowsowego pasjansa niż „RC" na tej konfiguracji. Zapomnij o grze na tym chłamie.

■ Komputer Testowy: **PIII 500, 64MB RAM, Voodoo 3**



Werdykt: Ameryka! Śmiga wspaniale. Gdyby nie drobne zwalnianie, byłaby to wymarzona konfiguracja dla „RC"!







■ Zamalować ten napis! Co to jest, dróżka dla rowerzystów?





■ Zachować spokój... zadzwonić po pogotowie.

Rocha Siemianowskiego. Znamy go z telewizyjnych programów motoryzacyjnych, gdzie pełni rolę lektora. W grze zajmuje się dokładnym omawianiem wszystkich dostępnych samochodów. A propos opisów samochodów - widać, że autorzy potraktowali tę sprawę bardzo serio. Dane, jakie otrzymujemy przy włączeniu opcji prezentacji maszyn, niektórych mogą po prostu szokować swą szczegółowością („...hamulce przednie tarczowe, 6-wentylkowe...").

O wspaniałych polskich akcentach tej gry mógłbym napisać jeszcze bardzo wiele, lecz z braku miejsca ograniczę już jedynie do stwierdzenia: do lokalizacji gry zatrudniono WYŁĄCZNIE profesjonalistów, przez co robota została wzorowo wykonana!

GĄSZCZ OPCJI

Zanim zasiądziemy za kółkiem, musimy przebrnąć przez całe mnóstwo różnych opcji. Po pierwsze musimy ustawić technikalia gry. Wybieramy: będziemy grali za pomocą klawiatury czy kierownicy. Ustawiamy opcje graficzne i dźwiękowe. Jeśli chcemy, możemy także zahaczyć o wspomnianą już prezentację samochodów lub tras. Teraz jeszcze musimy skonfigurować... nas samych. Wymyślamy sobie jakieś imię, określamy narodowość, nasz numer startowy i jeszcze kilka innych, mniej istotnych szczegółów.

Dopiero po tych wszystkich operacjach przechodzimy do wyboru trybu gry. Jest ich kilka i nie różnią się zbytnio od tych, jakie widzimy w konkurencyjnych gierkach. Jest tryb po-

„...lewy 5, ciąć!, prosta 150, hop, prawo 3, prosta 70, lewo 1! Uwaga!"

jedynczego rajdu, w którym bez zbędnych formalności możemy wystartować wybranym samochodem. Następny tryb, bardzo podobny do poprzedniego, to jazda na czas. Dalej jest już sezon. Tu już mamy określoną kolejność, według której będziemy pokonywać kolejne odcinki specjalne. Przedostatni tryb jest także sezonowy, lecz aby go odblokować, będziemy musieli przejść w całości poprzedni. To dlatego, że dostaniemy tutaj możliwość wyboru samochodu najwyższej klasy A8 (np. Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer Evo 5, itp.). Ostatnim trybem jest tzw. Arcade. W odróżnieniu od pozostałych, odstawia on zupełnie na bok realizm, dając nam możliwość ścigania się na checkpointy z kilkoma przeciwnikami jednocześnie. Szczerze powiedziawszy, opcję tę dodano jakby trochę z przymusu, dla powiększenia kręgu odbiorców, co zaowocowało jej nie najwyższą jakością. Gra została bowiem od początku zaplanowana jako realistyczny symulator, a nie zręcznościówka.

SAMOCHODY

Jak wybierzemy odpowiadający nam tryb, zostało już nam tylko skosztowanie pysznego deseru, czyli wybór odpowiedniej bryki. I tu autorzy się bardzo postarali. Takiej ilości samochodów nie widziałem w żadnej innej pecetowej rajdówce. Są one podzielone na kilka klas. Od najmniejszych, i najsłabszych (choć i tak biorących spokojnie nie jedno seryjne BMW), jak Nissan Micra, Citroen Saxo, Skoda Felicia,


Wygląda jak zdjęcie, nie?




Praca kamer jest naprawdę fenomenalna!





przez coraz lepsze - VW Golf, Seat Ibiza, Skoda Octavia, Renault Megane, Honda Civic; aż po debeściaki: Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer. Łącznie jest ich 20, jest więc w czym wybierać! Na początku bardzo trudno się zdecydować na jakiś konkretny model, jednak po dłuższym czasie spędzonym z grą da się wyłowić różnicę w prowadzeniu poszczególnych autek. Model jazdy każdego samochodu opracowywano bowiem w oparciu o dane telemetryczne oryginału. Ba! Nawet premiera gry opóźniła się z tego względu, że autorzy musieli opracować dokładnie sterowanie trzech aut, które doszły w ostatniej chwili (trzeba było przejechać się oryginałami, połączyć je z odpowiednią aparaturą, powprowadzać dane do programu - ciężka robota!).

Przed przystąpieniem do rajdu, pozostaje nam jeszcze tylko ustawić wszystkie parametry samochodu, czyli dobrać odpowiednie ogumienie, twardość i wysokość zawieszenia, przełożenia skrzynki biegów, czułość sterowania... W stosunku do poprzedniczki ustawianie technikaliów samochodu trochę uproszczono, co należy odnotować jako plus. Na przykład przełożenia nie są już przedstawione niewiele mówiącymi cyferkami, lecz graficznymi wykresami, które dużo lepiej pozwalają zorientować się w sytuacji. Tak więc po uporaniu się z tym wszystkim możemy wreszcie zacząć wyścig!

ZA KÓŁKIEM

Realizm jest wręcz doskonały. Zarówno jeśli chodzi o grafikę (o której później), jak i sterowanie. Dla formalności napiszę, że grę testowałem na dobrej i popularnej kierownicy InterAct'u V3. Jeśli poprzednią grą w jaką przycinałeś, był „Colin McRae Rally", to na początku najprawdopodobniej zupełnie nie będziesz sobie tutaj radził. W „Rally Championship" steruje się zupełnie inaczej. „Colin" miał styl bardziej zręcznościowy, samochód sam wpadał w kontrolowane poślizgi i najczęściej wychodził z nich „jak po sznurku". Tutaj poślizgi musisz powodować sam przy pomocy odpowiedniego manipulowania „ręcznym" i gazem. Piszę „musisz", ponieważ żeby wyrobić się na ostrzejszych zakrętach, niezbędne jest zarzucanie tyłem samochodu. Tak jest w rzeczywistości. To jest właśnie realizm. Pogrywanie w „RC2000" jest takie, jak w każdym innym realistycznym symulatorze - pierwsze kilka godzin uczysz się sterować, a dopiero później zaczynasz dostrzegać piękno i czerpać rozkosz z takiego, a nie innego sposobu jazdy. Na uwagę zasługuje bardzo realistyczne oddanie prędkości i przyspieszeń. W „Colinie" jak depnęliśmy gaz do podłogi, widzieliśmy na liczniku momentalnie zmieniające się 40-60-90-150 itd. Tutaj żeby uzyskać setkę, samochód potrzebuje te kilka sekund, a powyżej 150 przyspiesza już niezbyt ochoczo. Oczywiście cały czas mam na myśli prędkość podawaną w kilometrach na godzinę. Grając na PIII 500 z Voodoo 3 zauważyłem, że gra jest mniej płynna od konkurenta z Codemasters, lecz za to bardziej dynamiczna - jak rozpędzimy się do tych 200 km/h na wąskiej, leśnej drodze, to uzyskujemy takie wrażenie prędkości, jakiego w „Colinie" nigdy byśmy nie doświadczyli. Podczas jazdy samochód ulega rozmaitym uszkodzeniom, a w skrajnych przypadkach możemy nawet rozkraczyć się w środku któregoś OS'a i zakończyć grę.

ROZKOSZ DLA OKA

Grafika wyprzedza wszystko, co dotychczas się pojawiło o co najmniej jedną epokę. Wszystkie trasy były wpierw filmowane, a potem obrabiane komputerowo. Efekt? To dająca baseballem po łbie jakość obrazu. Nie będę się rozwlekał, gdyż do przedstawienia grafiki najlepiej służą screeny. Jest jednak kilka rzeczy, o których muszę napisać. Po pierwsze - jazda wieczorem i w nocy. Efekty świetlne stworzono po mistrzowsku, trudno odgadnąć: oglądamy film czy grę komputerową? Po drugie - efekt zachodu słońca. Najbardziej urzekający, jaki widziałem w grach komputerowych. Po trzecie warunki pogodowe. Deszcz i śnieg pozostawiają ślady kropel na szybie, przez które załamuje się światło(!) z reflektorów. Po czwarte wygląd samochodów. Mistrzostwo świata! Dokładnie widać nawet wnętrze pojazdu, nie mówiąc już o karoserii i odbiciach światła na szybach. Po piąte i ostatnie - powtórki! Tu graficy przeszli już samych siebie: kilka ustawień kamery, możliwość zwolnienia tempa, po prostu kosmos!

ACH, MUSZĘ OCHŁONĄĆ

Jedyna gra, która będzie mogła „RC 2000" zaszkodzić, to „CMR 2". Jednak wielką sztuką będzie zrobienie czegoś lepszego od opisywanego dziś programu. Poza tym „CMR 2" ukaże się dopiero w kwietniu. Tak więc jak na razie produktowi Europressu wróżę różową przyszłość. Zwłaszcza w Polsce, gdzie gra kosztować będzie jedyne 99 zł. Za samą jakość lokalizacji należy się tej grze +20 procent oceny, wtedy jednak nie wyrobiłbym się w skali...

ODJECHANY KRZYCHOO

Za: Arcydzieło graficzne, realizm, super profesjonalna lokalizacja.

Przeciw: Wymagania, niepotrzebny tryb arcade.

Maciej Wisławski rulez! Najdoskonalszy symulator rajdowy jaki się kiedykolwiek ukazał. Brać, brać, brać!!!

WERDYKT 93%

ALTERNATYWNE Viper Racing 90% | SEGA TCC 71%

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

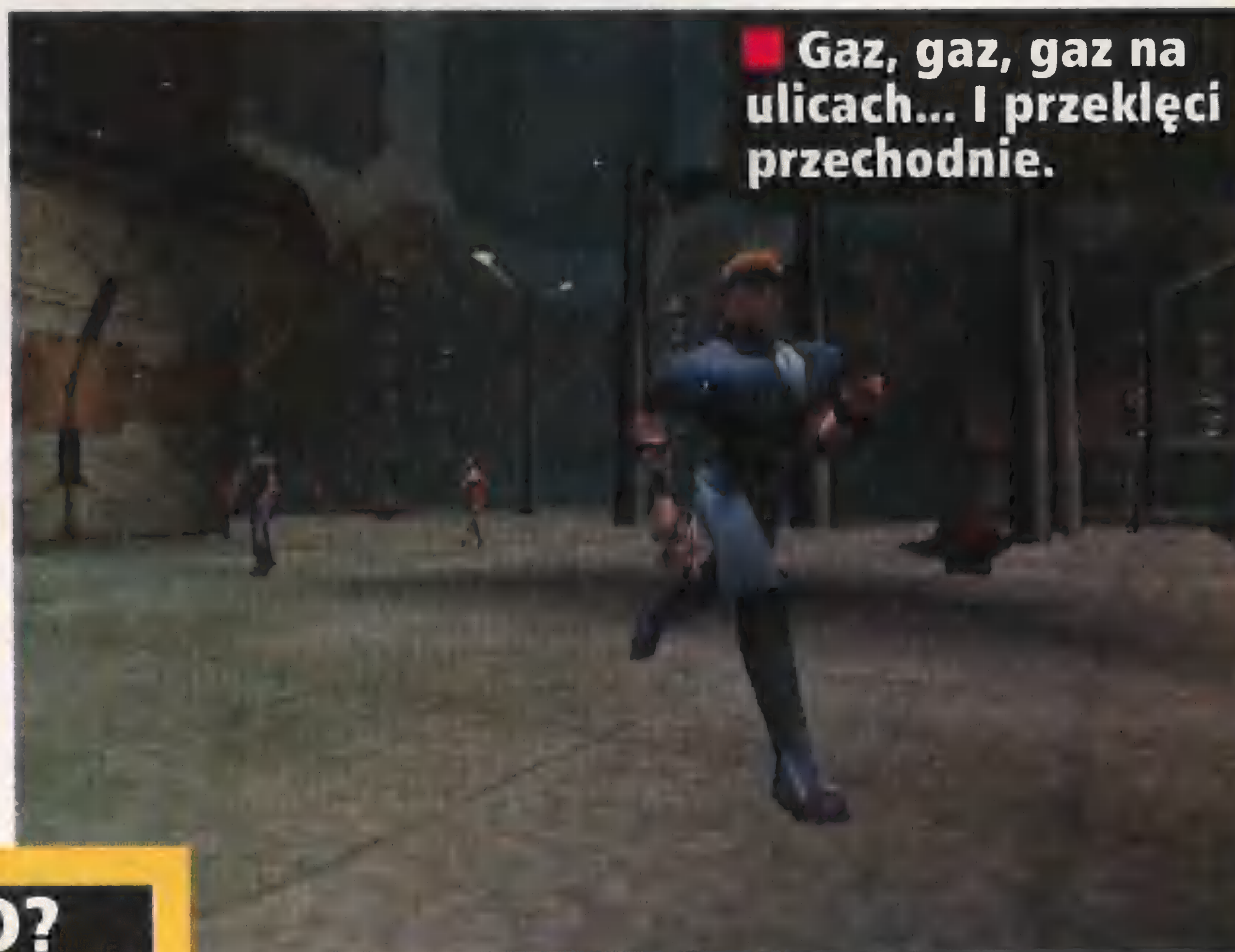
Miej się na baczności. „Omikron: The Nomad Soul" może skraść Twoją duszę!







■ Synkretyzm gatunkowy w oprawie 3D. Sam smak!



■ Gaz, gaz, gaz na ulicach... I przeklęci przechodnie.

CO TU ROBISZ, DAVID?

Fani Davida Bowie tym bardziej będą uradowani z „Omikrona", gdyż jednym z NPC (Non-Playing Character) jest sam David. Jakby im tego było mało, słynny piosenkarz użyczył także głosu do nagrania ścieżki dźwiękowej. Ja tam, Davida nie słucham, ale kto wie jak się potoczą moje losy po skończeniu gry.

- Wydawca: **Eidos Interactive**
- Producent: **Quantic Dreams**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **165.00**
- Dystrybucja: **Mirage**
- Strona WWW: **www.nomadsoul.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Karta 3D**

Przeszło dwa lata zajęło Quantic Dreams przygotowanie „The Nomad Soul". W przeciągu tego czasu pojawiło się kilka wersji dotyczących koncepcji projektu. Teraz, kiedy gra dostępna jest we wszystkich sklepach, śmiało można ujawnić jej prawdziwe oblicze... No właśnie, jakie ono jest?

Bardzo trudno zakwalifikować „Omikron" do konkretnego gatunku. Najlepszym określeniem w tym przypadku jest komputerowe „wash and go". I niech nie zmylą Cię screenshoty, ukazujące sylwetkę bohatera z trzeciej perspektywy. Bo tak naprawdę jest to wciągająca przygodówka, której akcję osadzono w cyber-punkowym świecie. Widok i klawiszologia charakterystyczna dla TPP jest tu jedynie sposobem sterowania. Oprócz tego w grze występują elementy FPP oraz bijatyki w stylu „Tekken". Czy nie uważacie, że to lekka przesada, tworzyć grę z czterech gatunków? A jednak Quantic Dreams udało się wyważyć w odpowiednich proporcjach te elementy i połączyć je gładko w całość. Wyrażam wielkie uznanie dla autorów, szczególnie że jest to ich pierworodne dziecko.

ZABŁĄKANA DUSZA

Kiedy po skonfigurowaniu wszystkich ustawień (liczba klawiszy jest potwornie duża), wybierzesz „Start Game", Twoja dusza zostanie przeniesiona w ciało Kay'l-a... No, może nie dosłownie, w każdym bądź razie wcielisz się w samego siebie, tyle że pod inną postacią. A kim jest koleś o imieniu Kay'l? Jest to przykład dobrego gliny, który razem z partnerem, Dan'em, podczas standardowego śledztwa trafia na dosyć niezwykłą sprawę. Szybko doprowadza to do niewyjaśnionej śmierci partnera. Kay'l, będąc w wielkim zagrożeniu, zwraca się do Cie-

SIÓDME NIEBO

Świat, jaki przyjdzie Ci eksplorować w „Omikron" jest doprawdy ogromny i w pełni interaktywny. W praktyce oznacza to, że do prawie wszystkich miejsc masz wstęp wolny (i tak np. w strip-barze możesz wynająć striptiserkę). Jednak prawdziwy szok spotka Cię w chwili, kiedy po raz pierwszy wyjdziesz na ulicę. O ile w innych grach przygodowych, czy RPG na ulicach spotyka się pojedynczych przechodniów, tyle w „Omikron" panuje istny tłok, niczym na Marszałkowskiej w godzinach szczytu. Trącając ramieniem przypadkowego przechodnia, usłyszysz „Hey, watch out!" lub „Excuse me!" (przy odrobinie szczęścia spotkasz także kłócącą się parę). Na dłuższą metę widok zatłoczonego miasta, może się jednak znudzić, gdyż wszyscy ludzie są do siebie bliźniaczo podobni.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Omikron" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII 233, 32 MB RAM, Voodoo1**



Werdykt: Nie licz na wysoką liczbę klatek. Świetna gra ciągnie za sobą świetne wymagania. Niestety...

■ Komputer Testowy: **PII 400, 128 MB RAM, Voodoo3**



Werdykt: Na takiej konfiguracji da się grać i to ze wszystkimi opcjami podkręconymi na maksimum.



■ Odrobina liftingu, nieco szminki i... niezły ze mnie goguś.

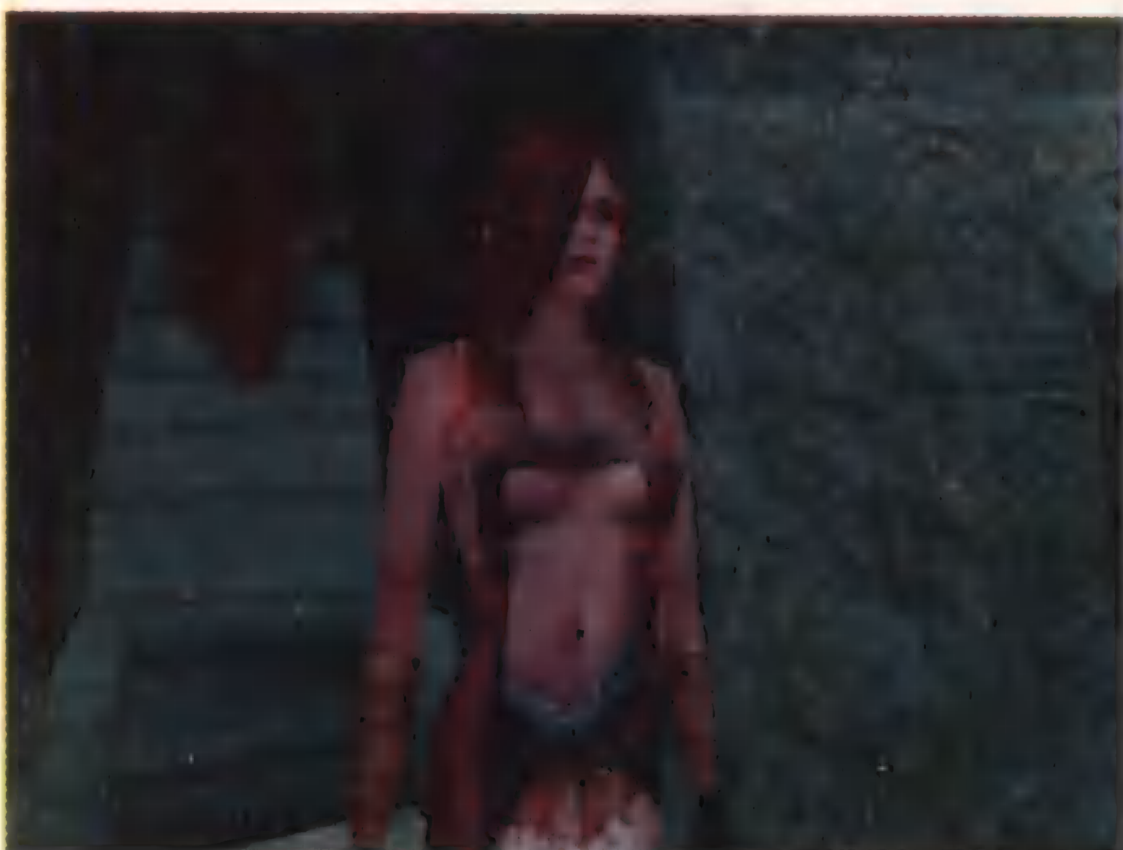


■ Architekt musiał złapać niezłego doła...

„Cudowna propozycja na długie zimowe wieczory"

bie z nadzieją, że doprowadzisz całą zagadkę do finału. W zamian oferuje swoje ciało, a Ty oczywiście nie odmówisz. Prawda? Uwierzcie mi, że gra byłaby nudna, gdyby całą przygodę przyszło rozegrać w ciele jednej postaci. Toteż autorzy zastosowali dosyć ciekawy efekt zwanym „wirtualną reinkarnacją". Pokrótce polega on na tym, że „kradniesz" ciało pierwszej osobie, która dotknie Cię po śmierci. Takim sposobem przyjdzie Ci się wcielić w wiele różnorodnych postaci, między innymi w seksowną złodziejkę. GRRR...

„The Nomad Soul" z początku może irytować. Nie wiesz, gdzie jesteś, kim w ogóle jesteś, i co tak naprawdę należy do Twych obowiązków. Niczym w „Sanitarium", gdzie prawdę poznaje się kawałek po kawałeczku, aż do wielkiego finału. Szybko jednak dowiesz się, że coś jest nie tak. Sprawa, przez którą zginął Twój partner, została opatrzona klauzurą „tajne". Szefowa zwraca się zimnym tonem i za wszelką cenę próbuje Cię odciągnąć od poprzedniej sprawy. Koledzy unikają Ciebie, a jedno ze zleceń o mało nie doprowadziło Cię do śmierci. Poznasz także swoją żonę, która podaruje Ci amulet. W dalszych częściach gry będzie służył jako broń magiczna. Oczywiście przygodówka nie byłaby nią, gdyby nie posiadała czegoś w rodzaju inventory. Tu, rolę tę spełnia zamontowany na lewym ramieniu podręczny komputer wywoływany przez klawisz „sneek- button". Sneek jest bardzo uniwersalnym narzędziem - nie tylko da się w nim przechowywać maksymalnie 18. przedmiotów (resztę trzeba „wrzucać" do wirtualnej rzeczywistości przez specjalne terminale), czy ich używać, ale także wezwać swój slider, czyli futurystyczny rodzaj samochodu.



PRZEPIĘKNA DUSZA

Do znakomicie wykonanego dzieła, otrzymujemy równie świetną oprawę graficzną. Engine trzyma dzisiejsze standardy, dając efekt zaspokajający nawet najwybredniejsze gusta. Jakby tego było mało, na engine oparte są także wstawki filmowe, które tak mistrzowsko zostały „wplecione" w samą grę, że czasami nie wiadomo, kiedy się kończą.

DUSZA NA WYSOKIE 90%

Bardzo trudno określić wady tej gry. Do większych przewinień należy bardzo duża liczba klawiszy. Zastrzeżenia można mieć także do trybu FPP i mordobicia, które wyglądają, jakby zostały wepchnięte na siłę. Podsumowując, „Omikron" to świetna, wciągająca na długie godziny gra, która po części zawdzięcza swój sukces dosyć nietypowemu podejściu do tematu. Za jednym zamachem otrzymujemy świetną grę przygodową, TPP oraz potraktowane po macoszemu FPP oraz beat'em-up. Z drugiej jednak strony, taka mieszanka nie musi koniecznie trafić w gusta wszystkich odbiorców. Może rozczarować „hardcore'owych" zwolenników przygodówek w starym stylu „point'n'click", a na pewno graczy, dla których liczy się akcja. Dlatego też zawęża to grono odbiorców, a w moich oczach obniża werdykt o dwa małe punkciki.

GROOVY



■ **Za:** Bardzo dużo, ale przede wszystkim: NIEPOWATRZALNY KLIMAT!

■ **Przeciw:** Duża liczba klawiszy, rozczarowujący tryb FPP.

ALTERNATYWNE ■ Outcast 90%

Świetna, urzekająca... można dla niej stracić duszę.

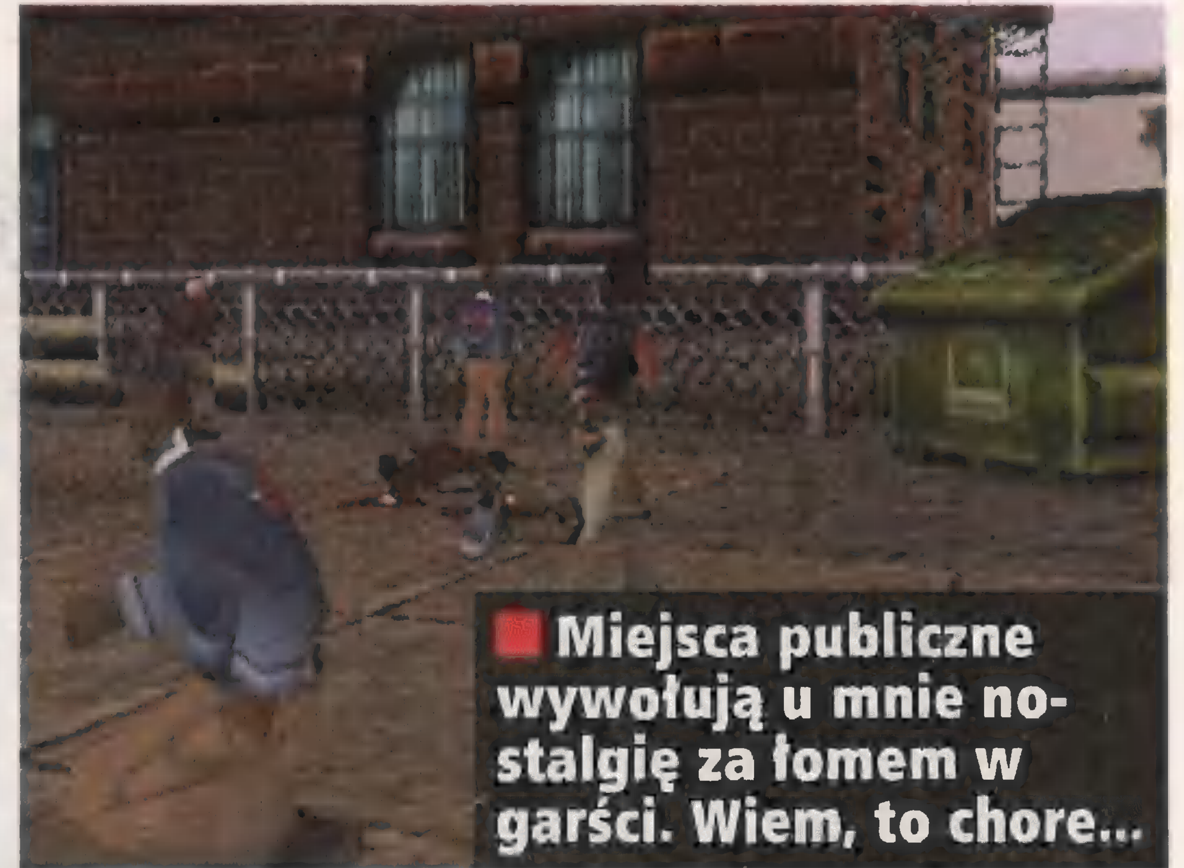
WERDYKT 90%

URBAN CHAOS

„Pewnego dnia nadejdą ulewy i zmyją z powierzchni ziemi wszystkie męty..." Czyżby ten dzień już nadszedł?



Lewy prosty, potem prawy w szczękę... Nie, najpierw w ryło, potem... A może...kto ma giwerę?



Miejsca publiczne wywołują u mnie nostalgię za łomem w garści. Wiem, to chore...



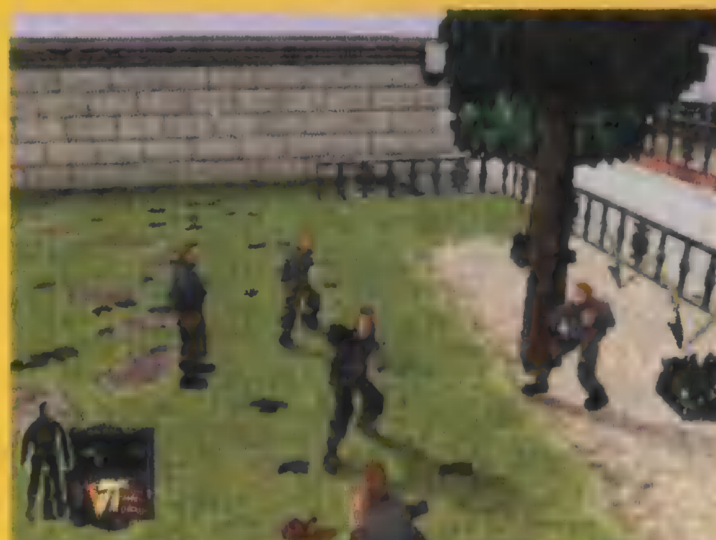
- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Mucky Foot**
- Premiera: **Grudzień**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Mirage**
- Strona WWW: **www.eidos.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 400MB HD, Karta 3D, Win95/98**

To ostatnimi czasy prawdziwa rzadkość. Szykowałem się już na żmudną walkę z kolejnym klonem „Tomb Raidera", a tu nagle wybija czwarta nad ranem, a ja nadal siedzę przykuty do komputera i mój pecet dostarcza mi wrażeń, jakich nie doznawałem od wielu miesięcy. Chodzi mi o to, że niezwykle rzadko dostaję do recenzji porządne gry.

Zazwyczaj błyskawicznie przechwytują je moi szanowni koledzy. „No cóż" - pomyślałem widząc „Urban Chaos" na moim biurku. „Pewnie jakaś kolejna mizeria. Coś musi z nią być nie tak, skoro jeszcze tu leży..." Na szczęście zostałem przyjemnie zaskoczony. Rozgrywający się na smaganych deszczem ulicach Union City „Urban Chaos", każe nam wcielić się w postać początkującej policjantki D'Arci Stern - skrzyżowanie Lauryn Hill z Pam Grier - która właśnie kończy szkolenie. Dlatego też na pierwszych kilku poziomach pokonujemy tor przeszkód, który ma nauczyć nas poruszania się, szkołę walki, gdzie nauczymy się zadawać ciosy, których nie powstydziłaby się typowa bijatyka. Jest również szkółka jazdy, tam zapoznamy się z co bardziej szalonymi manewrami za kółkiem. Po opanowaniu podstaw gry, czas wyruszyć na ulice miasta, gdzie rozpoczyna się prawdziwa zabawa.

AKADEMIA POLICYJNA

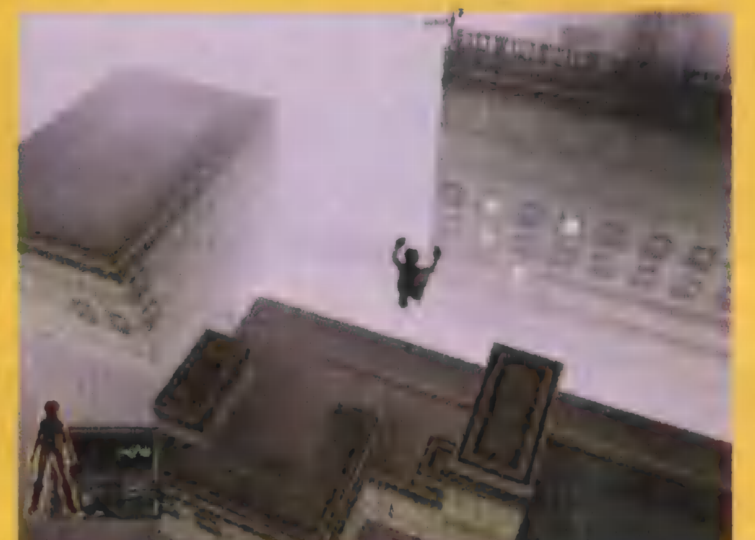
Zanim D'Arci ruszy na ulice, musi najpierw opanować podstawy zawodu gliniarza. Trzy podstawowe tryby występujące w „Urban Chaos" to:



WALKA WRĘCZ!
Walki wręcz rozgrywają się w sposób przypominający bijatyki 3D. D'Arci i jej przeciwnik wymierzają sobie kopnięcia i ciosy. Naszą dzielną panią policjant może zaatakować jednocześnie czterech opryszków, z których każdy naciera z innego kierunku. Ona wszystkim skopie tyłki.



JAZDA!
Wóz patrolowy zachowuje się jak każdy inny pojazd w „Urban Chaos". Proste sterowanie umożliwiające przyspieszanie, hamowanie i cofanie oraz miękkie zawieszenie w amerykańskim stylu, dzięki któremu maszyna może efektownie pokonywać zakręty.



WSPINANIE SIĘ!
Aby opanować sterowanie ruchem naszej bohaterki musimy przejść z nią tor przeszkód. Oczywiście możemy biegać, chodzić i skakać. Nie zabrakło również odskakiwania w bok oraz podciągania się na gzymsach w celu dotarcia na dach budynku. Lara vs Policja?

> ***„Wspaniała atmosfera, duża grywalność, wizualne atrakcje, a przede wszystkim dynamiczna akcja"***

Trzydzieści misji „Urban Chaos" swoją strukturą przypomina nieco „Grand Theft Auto". D'Arci otrzymuje rozkazy, które następnie musi wykonać, a strzałki na ekranie radaru pomagają jej dotrzeć do kolejnych celów. Na przykład, w trakcie jednego z pierwszych patroli, D'Arci musi dotrzeć do miejsca wypadku samochodowego. Tam dostaje polecenie odprowadzenia uszkodzonego wozu na komisariat. Musi również przy okazji aresztować napadającego na ludzi bandytę.

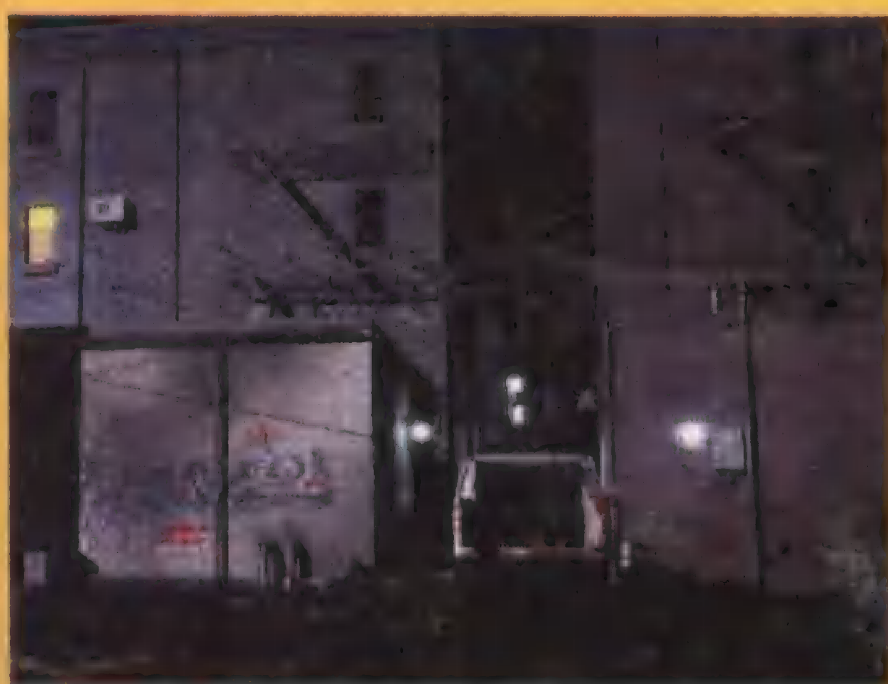
Formuła ta znalazła zastosowanie we wszystkich misjach. D'Arci przemierza miasto z punktu do punktu, czasami mając ograniczony czas na dotarcie na miejsce. To jednak wyłącznie te-

NIEOCZEKIWANA ZMIANA MIEJSC

W niektórych misjach możemy wyskoczyć ze ściśle dopasowanych ciuszków D'Arci i przebrać się w coś wygodniejszego.



Roper: Roper McIntyre jest byłym komandosem i byłym policjantem. W pierwszych misjach daje D'Arci enigmatyczne wskazówki dotyczące zagadkowej konspiracji. Wskakujemy w jego postać, kiedy łotry porwą D'Arci.



Mako: Jeden z wielu członków gangu Wildcats. Możemy zostać Mako po wypełnieniu wyjątkowo trudnej misji treningowej. Jako jeden ze złych facetów, może również strzelać do policjantów i podkładać bomby.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Urban Chaos" będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: **P200, 32 MB RAM, VooDoo**



Werdykt: Szybkość w zasadzie w porządku, ale... Spoko, da się grać, byle nie szaleć za bardzo z ilością wrogów.

Komputer Testowy: **PII300, 64 MB RAM, VooDoo (8MB)**



Werdykt: No, tym razem nie mamy żadnych problemów z płynnością grafiki. Lepiej być nie może!





Rozgrzewka mięśni przed porannym joggingiem.



Jak z poniższego wynika łotry na ulicach NY stosują polską metodę „I Herkules dupa, kiedy ludzi kupa".

chniczna strona „Urban Chaos". Aspektem, który zdecydowanie wyróżnia tę grę wśród innych, jest pomysłowość i wyobraźnia, jakie autorzy z Mucky Foot zaprzęgli pracując nad nią.

Po pierwsze, samo Union City. Pełne nastroju i w dostatecznym stopniu mające komiksowy charakter. Drobiazgi, jak na przykład ciągle padający deszcz czy leżące wszędzie liście, przykuwają uwagę w równym stopniu, jak kiepsko oświetlone ulice, zaułki i dachy, na których rozgrywa się większość akcji. Miasto podzielone jest na kilka kwartałów. Czasami są one areną zaledwie jednej misji, do innych kilkakrotnie wrócimy, chociaż za każdym razem czeka nas coś nowego.

Po drugie, fabuła. W miarę postępów w grze, D'Arci przechodzi od prostych misjl patrolowych do aktywnej walki z ulicznym gangiem o nazwie Wildcats, który usiłuje przejąć kontrolę nad miastem. Przyjdzie więc nam zwalczać korupcję na najwyższych szczeblach oraz..., nie tego nie zdradzę, aby nikomu nie psuć zabawy. Pewną wskazówką może być fakt, że członkowie gangu bez przerwy grożą, że spotkamy się w piekle...

Oprócz doskonałej oprawy graficznej i wciągającej fabuły, autorzy zdołali jeszcze zmieścić w grze niezwykłą różnorodność. Mamy więc misje polegające na strzelaniu do opryszków, są i takie, gdzie musimy poruszać się ukradkiem i uwalniać zakładników. Ba, musimy czasami wykazać się sprawnością fizyczną w trakcie pościgów po dachach czy też wcielić się w inne postacie. Każde nowe zadanie tchnie świeżością i ani przez moment nie czujemy znużenia. Jakieś wady? No cóż, swobodnie poruszająca się kamera czasami robi psikusy, ale nie jest to nic poważnego. D'Arci zbyt powoli, jak na mój gust, obraca się i ciągle musi rewidować trupy w celu dozbrojenia się, nawet w czasie najtrudniejszych misji. No i wreszcie poziom trudności. Chociaż jest to przygodówka akcji, „Urban Chaos" wymaga dużej sprawności. Krótkie limity czasowe i oraz dobrze uzbrojeni i celnie strzelający członkowie gangu (nie wspominając o niezwykle trudnych do ustrzelenia Facetach w Czerni) sprawiają, że niektóre poziomy mają wysoki poziom trudności. Czasami wybór odpowiedniej broni jest kluczową kwestią, gdyż może zaoszczędzić to cenne sekundy lub zachować amunicję na trudniejsze chwile .



Są to jednak drobiazgi. „Urban Chaos" jest dostarczającą sporej dozy rozrywki i ekscytującą zabawą, która zapożycza co najlepsze z moich ulubionych gier - „Tomb Raidera", „GTA", „Resident Evil" - a jednocześnie unika wtórności. Wspaniała atmosfera, duża grywalność, wizualne atrakcje, a przede wszystkim... a co to? Naczelny chce mi wcisnąć do zrecenzowania jakąś marną grę sportową.



ODGŁOSY MIASTA

Nastroju i atmosfery grze dodaje ścieżka dźwiękowa. Podkład muzyczny to niewiele więcej niż kilka dysharmonicznych akordów i metalicznych odgłosów, których autorami są Asian Dub Foundation i Photek. Dużo gadaniny w filmowych stylu oraz nadawane przez radio instrukcje i komunikaty uzupełniają spartańską muzykę, razem z odgłosami nieustającego deszczu oraz trzaskami i klapsami towarzyszącymi walkom wręcz.

Za: Połączenie wielu stylów gry, szybka akcja.

Przeciw: Kłopoty z kamerą, stosunkowo duży stopień trudności.

Atrakcyjna zręcznościówka w nastrojowej scenerii - a oprócz tego wciągająca fabuła.

WERDYKT 88%

ALTERNATYWNE Resident Evil 2 89% | Tomb Raider 2 92%

FREESPACE 2

Pamiętam bardzo dobrze, gdy dostałem pierwszą grę od mojego dziadka. To była pierwsza część gwiezdnej sagi „Wing Commander". Dziś sam jestem dziadkiem...



Gigantyczne konstrukcje i tony żelaziwa do ustrzelenia...









- Wydawca: **Interplay/Virgin**
- Producent: **Violition**
- Premiera: **Styczeń**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **CD-Projekt**
- Strona WWW: **www.freespace2.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Zgodnie ze starym prawem partyzantów – „gdy już ukradniesz chłopu krowę, dój, aż się wymiona urwą" – firma Volition, twórca gry „Descent: Freespace" postanowiła pójść za ciosem i po roku prac wydała sequel tego znanego i popularnego wśród fanów, symulatora kosmicznego. Wychodząc z pewnością z założenia, że lepsze jest wrogiem dobrego, „Freespace 2" powiela większość utartych schematów.

„Wszystkie statki wykonane są niesamowicie szczegółowo, z ogromną pieczołowitością"

Pierwsze wrażenie: ja to już gdzieś widziałem. Tak, jest to wciąż stary dobry „Freespace". Hangar, kreacja pilota, podobny kształt menu. Różnice pojawiają się powoli i często są subtelne. Przede wszystkim natychmiast rzuca się w oczy wspaniała grafika, którą poprawiono od czasów i tak już niezłego poprzednika. Przestrzeń kosmiczna to nie tylko czarny worek poprzetykany mrugającymi gwiazdami – pojawiły się mgławice, planety, asteroidy. Wszystkie statki wykonane są niesamowicie szczegółowo, z ogromną pieczołowitością. Na ziemskich myśliwcach widoczne jest logo ich oddziału, wieżyczki obracają się i plują promieniami energii, trafieni przeciwnicy wyrzucają z siebie paliwo i plazmę. Poszczególne typy pojazdów można rozpoznać po błyskach działek, rakiety snują za sobą strumień cząsteczek, wybuchy są bajecznie kolorowe. Prawdziwą potęgę „Freespace 2" pokazuje jednak dopiero podczas tytanicznych bitew kosmicznych, w których niebo przypomina fajerwerki z pochodów 1 Ma..., to jest 4 Lipca. Tu naprawdę nie ma o czym gadać, to trzeba zobaczyć. Równie powalający jest lot w warunkach niższej widoczności. Misje odbywające się w skupiskach gwiezdnego pyłu przypominają manewrowanie samochodem w bardzo gęstym dymie lub mgle. Walka w takim „mleku" może być naprawdę emocjonująca. Ogólnie, kosmiczne bitwy staczane są w urozmaiconym otoczeniu. W przeciwieństwie do np. „Descent 3" czy „Wing Commander 4", twórcy „Freespace 2" zrezygnowali z misji nad powierzchniami planet, jednak nie umniejsza to w niczym widowiskowości gry. Przestrzeń kosmiczną lepiej obrazuje chyba tylko „Homeworld".

Historia rzuca pilotem od bitwy do bitwy, od systemu do systemu, niespodziewanie zostawiając go w środku totalnej sieczki. Akcja, podobnie jak i w poprzedniku, opiera się na międzygwiezdnym konflikcie na wielką skalę. Tym razem połączone siły Ludzi i Vasudan, stawiają





„Descent: Freespace", oto nowe oblicze króla! Orgia eksplozji i zniszczenia.

LOT KU PRZESTRZENI

W skład firmy Violition wchodzą programiści odpowiedzialni między innymi za kultową dla niektórych strzelaninę „Descent". W czasach „Dooma" była to pierwsza gra pozwalająca poruszać się we wszystkich wymiarach przestrzeni. Gonitwy wąskimi i pokręconymi korytarzami podziemnych baz i kopalń, bez możliwości zorientowania się, gdzie góra, a gdzie dół, niejednego przyprawiły o wypieki na twarzy (lub chorobę morską). Potem wśród autorów „Descenta" nastąpił mały rozłam. Część postanowiła przenieść akcję gry w przestrzeń kosmiczną (stąd „Freespace"), podczas gdy pozostali dalej drążyli tunele ("Descent 2", „Descent 3"). Jest jednak szansa, że ich drogi znów się zejdą. Trzeci „Descent" ma już misje na powierzchni planet. Plotki mówią o podobnym rozwiązaniu w planowanym „Freespace 3".



czoła ludzkim renegatom i niedobitkom wojsk Shivan. Niedobitkom, akurat... Podczas ponad 30. misji zostaniecie jako początkujący piloci przepchnięci przez szereg treningów, by znaleźć się w szeregach najlepszych. Jednak na najciekawsze trzeba zapracować – odwagą i trzeźwością umysłu. Warunki misji nie są ustalone, często już w ich trakcie pojawiają się nieprzewidziane przeszkody, przewracające cały briefing do góry nogami. I tak spokojny patrol może nagle zmienić się w niezłą jatkę. Przyjdzie Wam walczyć z ludźmi, obcymi, a nawet twardogłowiem własnych przełożonych. Będziecie kierować ciężkimi myśliwcami i bombowcami należącymi do ludzi, Vasudan oraz prototypami, będącymi hybrydą osiągnięć technologicznych obu ras. Jak na symulator przystoi – będzie miało to oczywiście wpływ na rozgrywkę. Każdy statek ma swe mocne i słabe punkty. Gdy dowodząc atakiem na ogromny pancernik, zapomnimy najpierw zdjąć jego wieżyczki strzelnicze, z bombowców, które miały dokonać dzieła zniszczenia, zostaną nędzne resztki. Każdy pilot musi nauczyć się wykorzystywać zarówno specyficzne umiejętności swoich myśliwców, jak też współpracę ze skrzydłowymi i przyzywania posiłków. Minęły już czasy „Wing Commander", w którym należało z reguły wystrzelać tyle, ile się da w jak najkrótszym czasie (lub zwolnić Maniaca ze smyczy). We „Freespace 2" należy wykonywać rozkazy. Przykład? Misja w polu asteroidów. Narwańcy, którzy zlekceważą te pozornie niegroźne skały i ruszą zapalczywie za wrogimi myśliwcami, mogą pożegnać się ze statkiem matką.

„Przyjdzie Wam walczyć z ludźmi, obcymi, a nawet twardogłowiem własnych przełożonych"

A propos statków macierzystych. Są ogromne. Naprawdę. Taki Lucyfer, znany z zakończenia jedynki, jest miniaturką w porównaniu z super–bronią konfederacji (Colossus), a co dopiero wobec nowej zabaweczki Shivan. Dość powiedzieć, że samo oblecenie niektórych „capitol ships" dookoła zajmuje sporo czasu. Znaczy się – jeśli przeżyjecie. Latające kawałki stali zostały teraz znacząco przezbrojone. Po-

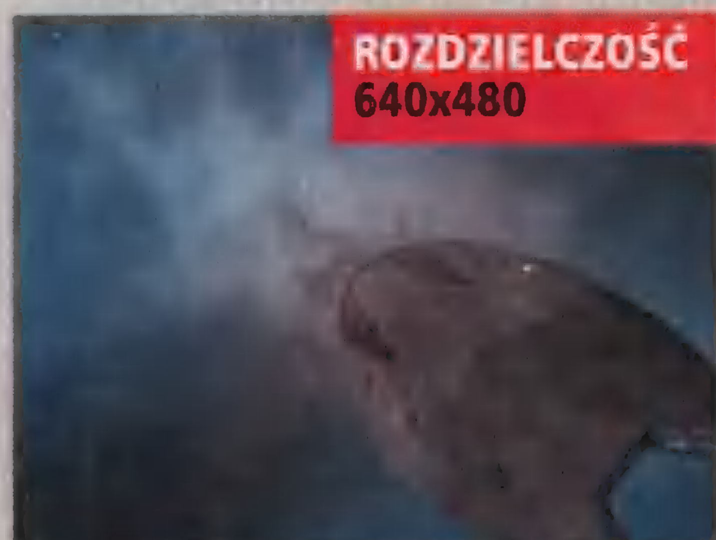




No i co? Nie powypadały Wam oczęta? „Freespace" to nowa jakość!

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Freespace 2" będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: **PII233, 32MB RAM, Voodoo2**	Komputer Testowy: **Celeron400, 64MB RAM, Voodoo3**
 ROZDZIELCZOŚĆ 640x480	 ROZDZIELCZOŚĆ 800x600
Werdykt: Niska wydajność sprzętu = niska jakość grafiki. Właściwie brak większych spowolnień, ale spróbuj na...	**Werdykt:** Komfortowo i bardzo płynnie. Idealny sprzęt dla tej gry, można nawet podbijać rozdzielczość wyżej.

tężne działa niebieskich i czerwonych promieni dezintegrują skrzydła myśliwców w kilku salwach. Widok dwóch walących w siebie ze wszystkich rur potworów, przysuwa na myśl starodawne bitwy morskie i naprawdę rozpala krew w żyłach. Jednak nie radzę pchać się w sam środek... W tej grze człowiek naprawdę czuje się małą łupinką dryfującą w kosmosie. W serii „WC" wszystko zależało od gracza – tu można wiele misji po prostu przeczekać, gdy inni wykonają brudną robotę. Zaowocuje to jednak reprymendą lub po prostu akcja nie posunie się, a nas ominą najciekawsze, choć najtrudniejsze zadania. Jak już się pewnie domyśliliście – „Freespace 2" ma charakter zdecydowanie „zabijacko–napadalski". Owszem – wedle rozkazów, w różny sposób, ale to wciąż jest ta sama dobra strzelanina, która odniosła spektakularny sukces rok temu. Pojawiają się wprawdzie misje typu: przeskanuj wrogi statek unikając wykrycia, przetestuj nowe sensory w mgławicy, lecz szkielet gry pozostaje zręcznościowy. Co nie znaczy oczywiście, że produkt Violition jest gorszy od np. „I–War". Jest po prostu bardziej nastawiony na adrenalinę.

Zapewne temu celowi służy także obowiązkowa już opcja multi–player. Można mordować przyjaciół i nieznajomych przez modem i przez sieć. Walczyć pojedynczo lub grupami. Prawdziwa ekstaza. Interesującą możliwością jest wydawanie komend przez graczy za pomocą mikrofonu i transmitowanie ich na żywo (he, he dobrze, że gdy grałem w „Q1" nie było tej możliwości, młodzież wiele zyskała). Niektórzy znakomicie imitują swoją śmierć. Skoro już o dźwiękach mowa – to już standard. Wybuchy, wrzaski, bulgot obcych, muzyka itp. Jedyną wadą, jaką znalazłem, są przegadane momenty niektórych misji. No bo jak tu się skupić na spokojnym rozdzieraniu nieprzyjaciół na strzępy, skoro podniecone Dowództwo nadaje jak szalone. Kolejnym elementem przemawiającym in plus dla twórców gry, jest jej fabuła i rozwój akcji. Plasuje się mniej więcej między „Wing Commander" a „I–War", czyli bez przegięć. Nie ma tu nadmiaru napuszonych filmów znanych z produktów Origin. We „Freespace 2" sekwencje wideo pojawiają się co kilka misji, natomiast przy wzorowym wypełnianiu obowiązków, gracz zostaje przenoszony do coraz bardziej utajnionych formacji bojowych, trafia nawet do wywiadu i walczy przeciw swym ziomkom, zdobywając coraz więcej informacji o tajemnicach Przymierza. Wreszcie ktoś wynajął scenarzystę, który potrafi zamieszać i zaskoczyć, co plasuje grę o klasę wyżej od chłamowato–patriotycznej sieczki serwowanej w serii „Wing Commander". Miłym urozmaiceniem są też przeznaczone specjalnie dla gracza „odprawy przed odprawami", przekazujące raport z obecnej sytuacji na froncie.

„Tu naprawdę nie ma o czym gadać, to trzeba zobaczyć"



„Freespace 2" jest kolejnym tytułem, który stanie się obowiązkową pozycją w biblioteczce wielbiciela symulatorów kosmicznych. Rozbudowana gra o znakomitej grafice i grywalności, zapewniająca wszystko, o czym można marzyć – rozgrywkę na 2–3 tygodnie w trybie single, nieskończone godziny nocnych gonitw on-line. Producenci mogliby co najwyżej dołączać do pudełek wiaderko czarnej farby i pędzelek, których użyłbym do malowania symboli strąconych statków wroga na ściance mojego Pentium. Jednakże każdy kij ma dwa końce. W przypadku produkcji Violition tym drugim końcem jest zarzut wtórności całej gry. Formułę kosmicznego symulatora doprowadzono do perfekcji, poprawiono wszystko, co jeszcze było nie do końca doskonałe. Dostaliśmy produkt dopracowany i spełniający większość oczekiwań, niemniej z pudełka wieje starzyzną i brakiem nowych pomysłów. Dlatego każdy, kto kupi „Freespace 2", musi wiedzieć, że właściwie dokupuje rozłożony na trzy kompakty, rozbudowany mission disk (pełny instal na twardy to prawie 1,5 GB – przy tej wielkości termin „Freespace" nabiera wręcz karykaturalnego wydźwięku). Na rewolucję jeszcze chyba musimy poczekać. **LUSIEK & PIOTRES**

Za: Monumentalny, epicki, wybuchowy, widowiskowy...

Przeciw: ...ograny, już dobrze znany, przewidywalny, sequel.

Kawał niezłego produktu. Każdy fanatyk symulatorów kosmicznych powinien go mieć w swej domowej płytotece.

WERDYKT 85%

ALTERNATYWNE: Wing Commander V · Descent: Freespace

GRAND THEFT AU

Na pierwszy rzut oka „GTA 2" wygląda cokolwiek podejrzanie...





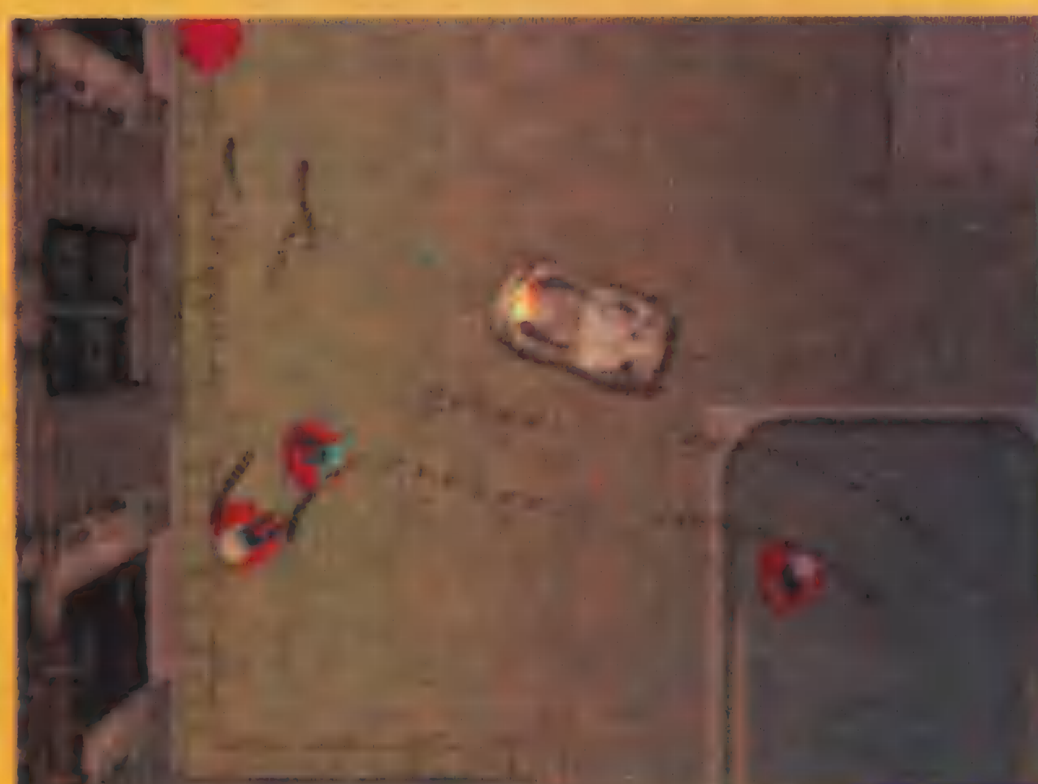
Jeden wóz, jeden olej, jeden paser! „GTA2" daje nam niczym nieograniczone możliwości „dorobienia".



LIFE IS BRUTAL

W jednej z misji mamy za zadanie zabić kolejno 100 osób. Śmierć takiej ilości ludzi w każdym normalnym kraju wymusiłaby na jego władzach ogłoszenie żałoby narodowej. Wybaczcie, panowie z DMA, ale w tym momencie naprawdę przegięliście.





- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **DMA Design**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **169.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.gta2.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 80MB HD, Win 95/98**



Był to zwyczajny redakcyjny dzień, i nie zanosiło się na nic nadzwyczajnego. Siedziałem sobie przy jednym z komputerów gmerając po Internecie w poszukiwaniu nowych dem na kompakt. Nieopodal mnie, przy drugim pececie siedział Groovy, który szukał w sieci nowych dodatków do swych ukochanych FPP. Jeszcze dalej siedział HOT - także zagłębiony w otchłaniach sieci. On jednak... szukał tam... ekhem... nieważne. W każdym bądź razie w pewnej chwili wpadł do pokoju zastępca rednacza i kierując się wprost na mnie powiedział:

- Krzysiu, jak pójdziesz do sklepu po batonik dla mnie, to dostaniesz coś wspaniałego.
- Ja...? Tak... słucham?

Byłem nieugięty i odpowiedziałem tylko, że na dworze jest zimno, i mógłby dziś mnie łaskawie oszczędzić. On też jednak nie dał za wygraną, i po chwili milczenia, jeszcze bardziej stanowczym i zdenerwowanym głosem krzyknął:

- Mam dla ciebie „GTA 2"!

W tym momencie pękłem, a mój honor przegrał. Pełen nieopisanej radości wstałem, zarzuciłem kurtkę i krzyknąłem do gościa:

- „GTA 2"!? Kupić Marsa czy Prince Polo ???

PODEJRZANA NOWOŚĆ

W pierwszej chwili ujrzałem w „GTA 2" coś dziwnego, coś do czego nie mogłem się przyzwyczaić, coś... podejrzanego. Chodzi mi o grafikę, a ściślej o jej styl, który na początku trochę mnie zdenerwował.

Pamiętacie samochody z jedynki? Najrozmaitsze, acz znane z naszych ulic sedany, furgonetki, kombiaki, limuzyny i sportowe wózki, wśród których czasami dawało się wypatrzyć jakąś konkretną markę. Wiedziałem, że to jest Porsche, to Mazda, a to z kolei „garbus". Mia-

TO 2

■ Gotuj z „GTA2"! Oto przepis na dżem o wdzięcznej nazwie „Uśmiech przechodnia".

CIENKO Z KASĄ?

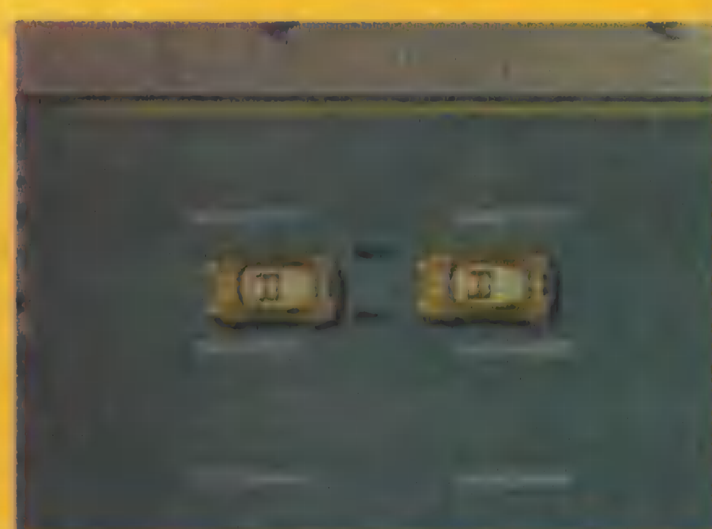
Forsę można zarabiać głównie na wykonywaniu zleceń gangów, jest jednak kilka mniej konwencjonalnych, lecz równie interesujących sposobów:



■ **Zabijanie przechodniów** Za każdego przejechanego przechodnia dostajemy od kilkudziesięciu, do kilkuset dolarów ekstra. Stawka zwiększa się znacznie, gdy rozjedziemy kilku Elvisów naraz. Metoda jest bardzo łatwa i jakże niemoralna!

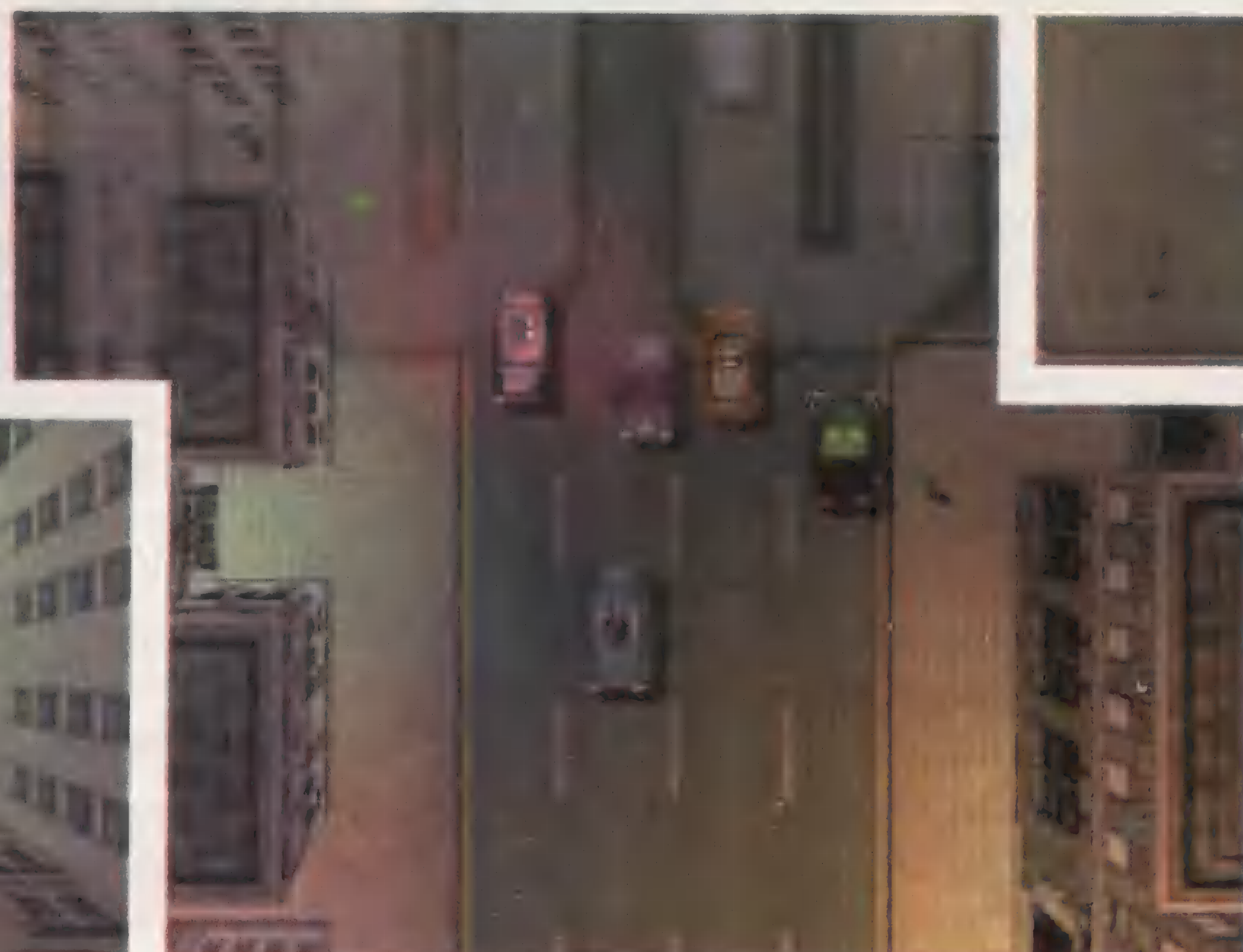


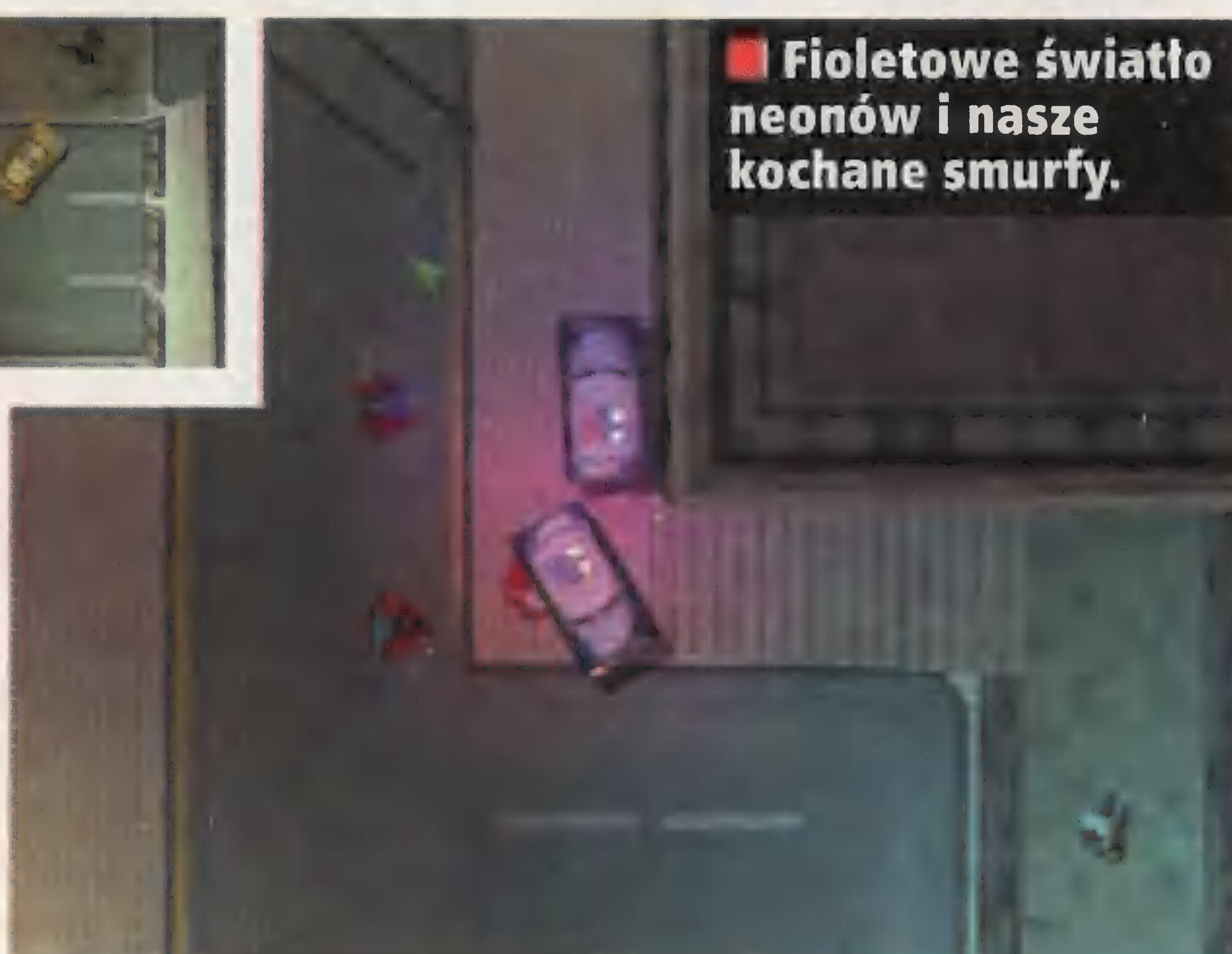
■ **Recycling samochodów** W poprzedniej części mogliśmy sprzedawać bryki w dokach. Tu już nie mamy takiej możliwości. Ukradziony samochód możemy podrzucić na złomowisko, gdzie zostanie on przerobiony na kostkę żelastwa.



■ **Taryfa** „Być taksówkarzem"? Po podwędzeniu taksówki jeździmy sobie grzecznie i czekamy na ofiarę. Gdy wsiądzie... gaz do dechy! Póki się nie zatrzymamy, gość nie wysiądzie. Licznik bije! Kasa leci!







■ Fioletowe światło neonów i nasze kochane smurfy.

sta również wyglądały bardzo realistycznie i kojarzyły się z prawdziwymi: Nowym Jorkiem czy San Francisco. Dzięki temu gra miała bardzo fajny, realistyczny klimat.

W „GTA 2" sytuacja przedstawia się trochę inaczej. Świat wygląda jakby pochodził z trochę innej epoki, szczególnie dotyczy to samochodów. Styl grafiki można by określić mniej więcej jako retro-futurystyczny. Mimo że te dwa pojęcia się wzajemnie wykluczają, to wierzcie mi, że to określenie pasuje do tej gry najbardziej. Na przykład, samochody wyglądają jak przyszłościowe wcielenia modeli z lat 30. W przypadku innych elementów, jak budynki, czy ulice, ów dziwny styl nie jest już tak bardzo zauważalny, jednak z pewnością miasta nie przypominają w 100 procentach normalnych metropolii. Nie wiem, co spowodowało, że autorzy zdecydowali się na taką zmianę. Może chcieli obniżyć realizm wizualny ze względu na „niemoralną" tematykę gry? Może po prostu chcieli dokonać jakiejś dużej zmiany w wyglądzie w stosunku do poprzedniego wcielenia?

Muszę jednak przyznać, że był to dobry pomysł! Co prawda, taki a nie inny wygląd gry na początku mnie irytował, to jednak po kilkudziesięciu minutach spędzonych z „GTA 2" zacząłem się do niego przyzwyczajać. Możliwe, że gdyby gra była zbyt podobna graficznie do poprzedniczki, wówczas opinia publiczna byłaby znudzona. Ale przy takim stylu graficznym „GTA 2" staje się czymś naprawdę nowym! Mówiąc „nowym" mam na myśli przede wszystkim bardzo specyficzny klimat, który szalenie trudno oddać w kilku słowach.

GANGSTAZ

Kolejną znaczącą innowacją w stosunku do poprzedniczki jest wprowadzenie do miasta siedmiu konkurujących ze sobą gangów. To, dla którego będziemy pracowali, zależy tylko i wyłącznie od nas. Nasz stosunek do każdego z gangów charakteryzuje pewien współczynnik, tzw. „respekt", którego wartość na początku gry wynosi 0. Możemy go zwiększać lub zmniejszać - od tego, jaki będzie jego poziom zależy, czy jeśli wjedziemy na terytorium danego gangu, to zostaniemy powitani koktajlami Mołotowa, czy braterskim uściskiem dłoni. Dodanie współczynnika „respekt" wprowadziło do gry nutkę strategiczną. Musimy bowiem pamiętać, że jeśli wykonamy jakieś zadanie dla jednego gangu, to automatycznie zmniejszy się zaufanie do nas konkurujących gangów. Klucz do sukcesu polega na tym, aby zawsze być w dobrych stosunkach z każdą z organizacji, ponieważ tylko wtedy będziemy dostawali misje. A wykonane dobrze misje, to pieniądze. A pieniądze z kolei, to klucz do ukończenia danego levelu. Nie zawsze jest jednak możliwe utrzymanie dobrych stosunków ze wszystkimi gangami, choć jednak i na to są sposoby. Przypuśćmy, że wykonaliśmy szereg zleceń dla Yakuzy. W ten sposób automatycznie straciliśmy „respekt" Zaibatsu. Co wtedy robimy? Bierzemy „kałasza", jedziemy na terytorium Yakuzy, i robimy tam małą masakrę. „Respekt" Zaibatsu wzrasta, a my możemy wykonać kilka kolejnych misji.

„Brutalne? Tak. Niesmaczne? Tak. CHORE??? TAAAK!!!"

MISSION...

Misje, skoro już o nich mówimy, w „GTA 2" zawsze mają podobny schemat: dojechać do jednego punktu, zrobić coś, dojechać do drugiego i znów coś zrobić, dojechać do następnego - i tak dalej. Różnią się tylko tym, jakie czynności będziemy w danych punktach wykonywać. Może to być podłożenie bomby, kradzież samochodu, zabicie, zastraszenie lub śledzenie kogoś, itp. Mimo że schemat jest taki jak w pierwszym „GTA", to jednak teraz misje zdają się być teraz dużo ciekawsze. Na przykład, w jednej z nich dowiadujemy się, że Yakuza i Zaibatsu organizują spotkanie pokojowe. My, na zlecenie innej mafii, zatrudniamy się jako kierowca autobusu, który zbierze wszystkich gangsterów do kupy i zawiezie na odpowiednie miejsce. Bierzemy wpierw jednych, potem drugich, a następnie zamiast na miejsce planowanej biesiady, jedziemy do siedziby konkurencyjnej ruskiej mafii. Ta urządza gościom powitanie wyrzutnią rakiet, robiąc z autokaru i jego pasażerów sałatkę z buraków. W innej misji dostaje-

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „GTA 2", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P166, 32MB RAM, Voodoo 1**

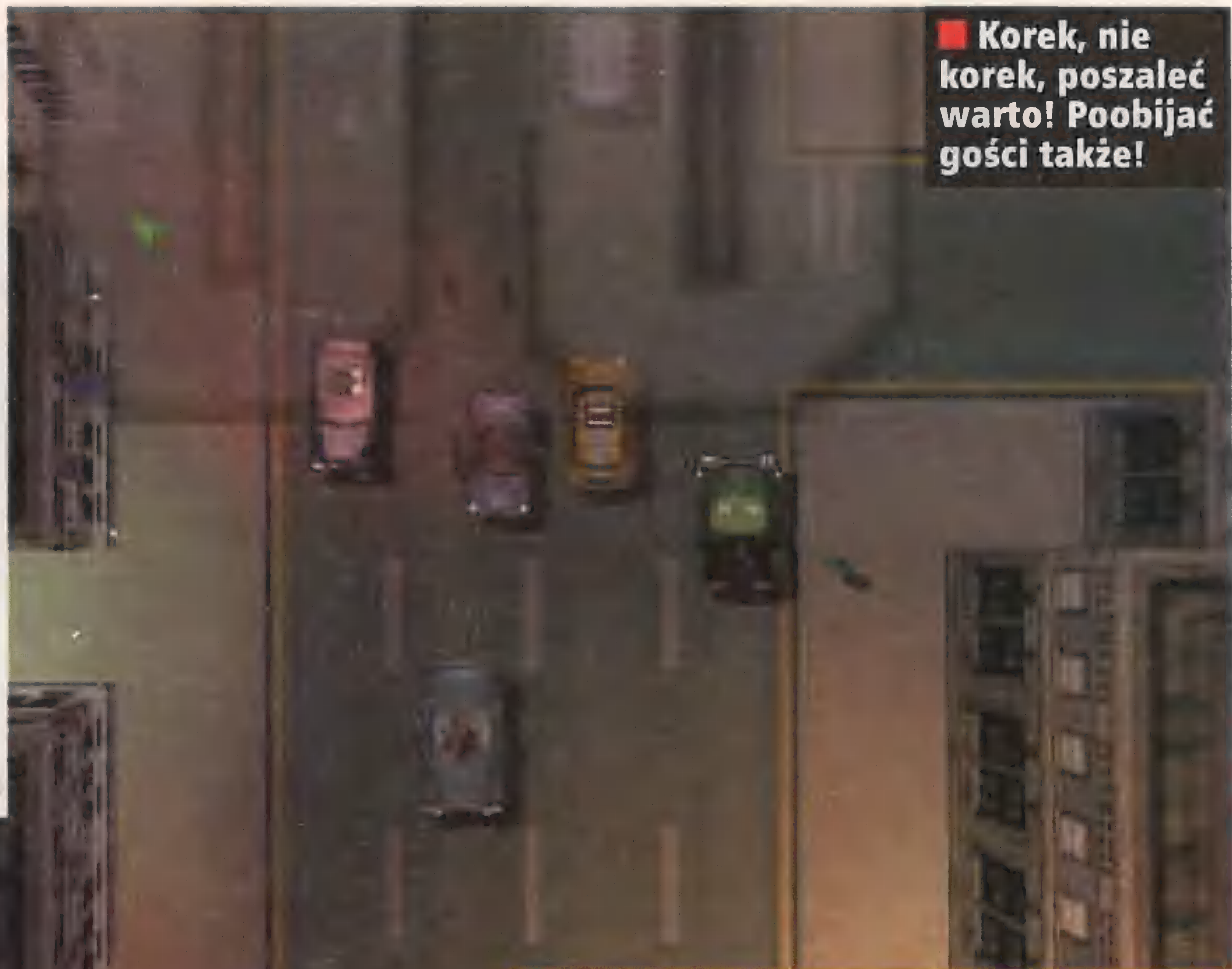


Werdykt: Nie jest tragicznie, choć z pewnością nie jest to wymarzona konfiguracja dla tej gry. Lepsza bryka!

■ Komputer Testowy: **Celeron 400, 32MB RAM, Voodoo 1**



Werdykt: Mimo że konfiguracja różni się od poprzedniej jedynie procesorem, jest zdecydowanie lepiej!



Korek, nie korek, poszaleć warto! Poobijać gości także!

RETRO-SZOK

Taki jest właśnie styl graficzny „GTA 2". Samochody wyglądają jak przyszłościowe wcielenia modeli z lat 30., dzięki czemu gra nabiera bardzo specyficznego klimatu. Taki wygląd z początku może być to trochę denerwujący, jednak już po paru godzinach gry można się doń przyzwyczaić.



my zadanie skłócenia ze sobą dwóch gangów. Najpierw musimy ukraść samochód gangowi A, pojechać na terytorium gangu B i... rozjechać 50 z jego członków. Potem kradniemy samochód gangowi B i robimy podobny wyczyn. Brutalne? Tak. Niesmaczne? Tak. CHORE??? TAAAK!!! Nic dziwnego, że podwyższeniu uległ poziom brutalności gry. I trzeba szczerze przyznać, że wpłynie to na podniesienie jej grywalności. Nie możemy przecież oczekiwać od gry mającej w tytule wyrażenie „Wielki Złodziej", że będziemy w niej rozdawać pluszowe miśki biednym dzieciom.

...IMPOSSIBLE

„Grand Theft Auto 2" jest trudna. Jeśli nie radziłeś sobie dobrze w pierwszej części, tu możesz w ogóle nie ruszyć z miejsca. Dotyczy to zarówno wymagań, jakie stawiają przed graczem misje, jak i skuteczności policji. Ta ostatnia bowiem od czasów pierwszego „GTA" znacznie zmądrzała, a najwyraźniej wzrosły jej umiejętności pościgowe. Teraz gliniarze nie robią głupich kroków i nie wjeżdżają nam w bagażnik mając nadzieję, że w ten sposób uda im się nas zatrzymać. Jadą cierpliwie za nami i czekają na błąd z naszej strony. Jeśli wpadniemy w niekontrolowany poślizg, od razu zajeżdżają nam drogę i niweczą możliwość dalszej ucieczki. Ponadto policja doskonale współpracuje ze sobą. Jeśli ścigają nas dwa radiowozy, możemy być pewni, że prędzej czy później spróbują zrobić z nas „kanapkę". O ile w poprzedniczce naszym jedynym wrogiem po stronie prawa była policja, to w „GTA 2" dodano jeszcze kilka nowych „atrakcji". Mianowicie, gdy nie dadzą nam siły radiowozy, na odsiecz przybędą oddziały SWAT w wozach opancerzonych. Jak to nie pomoże, w czarnych limuzynach przybędą Mulder i Scully, czyli FBI. A jeśli i to nas nie zatrzyma, będziemy zmuszeni stawić czoła armii, z czołgami na czele. Wierzcie, że jak ma się na karku taką zgraję przedstawicieli prawa, trudno jest zachować życie, nie mówiąc już o ukończeniu misji.

Na szczęście przy jednoczesnym podniesieniu poziomu trudności, autorzy zadbali o skuteczniejszy arsenał. Do naszej dyspozycji oddali sporo ciekawych, śmiercionośnych zabawek. Jest zwykły gun, jest uzi i machine gun, których szybkie serie mogą powalić z nóg już szersze grono publiczności. Kolejną bronią jest wyrzutnia rakiet, bardziej dostępna niż w jedynce, przydająca się zamiast lizaka policyjnego do zatrzymywania aut. Następnie możemy zabawić się robiącymi niezłe widowisko koktajlami Mołotowa. Oczywiście, nie mogło zabraknąć miotaczy ognia, które są obok Mołotowów bronią dającą najwięcej zabawy.

BAJERY

Pamiętacie z poprzedniej części biegających w pomarańczowych wdziankach sekciarzy? Teraz zostali doskonale zastąpieni przez... wyznawców Elvisa. Biegają oni w białych (a jakże?) garniturach i wydają charakterystyczne dla Króla odgłosy. To bardzo zabawne. Podobnie jak możliwość kradzieży wozu straży pożarnej pełnego wody! Co prawda w „jedynce" też mieliśmy taką możliwość, lecz tam kończyło się tylko na jeździe. Tu możemy dodatkowo użyć działka wodnego! Wyobraźcie sobie, jak zabawne i dające mnóstwo frajdy może być zafundowanie przechodniom zwalającej z nóg kąpieli. Następnym bajerem dodanym w „dwójce" jest możliwość zarabiania pieniędzy na taksówce. Jadąc powoli żółtą landarą, wcześniej czy później napotkamy chętnego do przejażdżki. Podobnym bajerem jest możliwość wcielenia się w kierowcę autobusu. To coś dla członków Warszawskiego Klubu Miłośników Komunikacji Miejskiej. Zatrzymując się na przystankach mamy możliwość zabierania pasażerów i przewożenia w inne miejsca.

CO POSZŁO NIE TAK

Na szczęście nie ma wielu niedociągnięć, których można by wytknąć „GTA 2". Nie byłbym jednak sobą, gdybym się do czegoś nie przyczepił. Wyobraźcie sobie na przykład taką sytuację: stoisz sobie grzecznie na światłach, przed Tobą stoi radiowóz, a jeszcze przed nim kolejny samochód. Nagle do tego samochodu podbiega koleś, wyciąga kierowcę, siada za kółko i z piskiem opon rusza. Do tego na czerwonym świetle. Co robi policja? NIC. Toż to Polacy mają skuteczniejszych stróżów prawa! Z kolei jednak gdy to gracz na oczach policji okrada jakiś samochód, od razu robi się afera. Podobna sytuacja: stoję sobie grzecznie na chodniku, obok przejeżdża radiowóz. W tym samym momencie ktoś zaczyna do mnie strzelać. Policja oczywiście także tego nie zauważa.

BAW MNIE !!!

„Grand Theft Auto 2" jest dużo lepsza od poprzedniczki, która i tak była znakomitą zręcznościówką. Otrzymujemy tu większy teren, więcej misji, więcej zabawy, ale także dużo więcej brutalności niż poprzednio! Polecam grę bardzo gorąco - na pewno wydane na nią pieniądze nie okażą się zmarnowane! **KRZYCHOO**

■ **Za:** Sporo innowacji, klimat, dźwięk, wyznawcy Elvisa.

■ **Przeciw:** Krwawa aż do granic dobrego smaku.

W „GTA 2" otrzymujemy większy teren, więcej misji, więcej zabawy, ale także dużo więcej brutalności niż w jedynce.

WERDYKT 89%

ALTERNATYWNE ■ Midtown Madness ■ Driver 90%

ARMORED FIST 3

Słów kilka o tym, dlaczego nie pojadę do Indii, Azerbejdżanu czy Somalii.









- Wydawca: **NovaLogic**
- Producent: **NovaLogic**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **150.00**
- Dystrybucja: **Mirage**
- Strona WWW: **www.novalogic.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Naprawdę ich lubiłem. Ich, czyli naszych starych znajomych z NovaLogic. Lubiłem, bo potrafili stworzyć coś naprawdę odkrywczego i wciągającego. Tak było do dzisiaj. Od teraz nie będę spędzał z nimi poranków w osiedlowej piaskownicy.

Gdy tylko Maleństwo ukoiło moje rozedrgane nerwy, doszedłem do kilku naprawdę „mocnych" przemyśleń. Pierwsze dotyczyło szybkości i odległości, jaką musi pokonać średniej klasy rakieta ziemia-ziemia do siedziby NovaLogic. Drugie oscylowało wokół systemu namierzania, zaś trzecie spełniło się w dwugodzinnym buszowaniu po warsztacie mego Ojca. Zabrakło żyroskopu... Może następnym razem.

„Armored Fist 3" miał być dla nas tym, czym „Hidden & Dangerous" dla „Commandos". Przełom, sukces, orgia stali i ognia... ach, jak ja lubię się sycić upadkami! „AF3" powstał w przerwie między kolejnymi partiami pączków i litrami napojów chłodzących. I nic nie wskazuje na to, żeby kiedykolwiek miało to ulec zmianie. NovaLogic swego czasu po prostu zaszokował nas świeżością swego produktu. Miłośnicy pancernej zadymy, nie kochający ton klawiszologii do wkucia, byli po prostu oczarowani. Oto wreszcie ktoś dał im do ręki bardzo dynamiczny produkt, będący pochwałą amerykańskiej superprodukcji zbrojeniowej - czołgu Abrams. Można było bez większych problemów wskoczyć „za kółko" tej gąsienicowej atrakcji i rozjechać Złych Facetów. Autocelowanie, uranowy pancerz i tony amunicji na podorędziu, czyniły z niego doskonały przykład „złotego środka". Smaczku całemu wydarzeniu dodawał fakt, że nie potraktowano po macoszemu oprawy graficznej, a rasowy głos lektora po prostu nakręcał akcję do granic wytrzymałości. „Dwójka" wprowadziła nowy tryb kampanijny, ulepszoną grafikę i była przykładem postawienia na dynamiczność. Z zapartym tchem czekałem na „trójkę". No i się doczekałem.

„Czterej pancerni, bez psa... nawet nie wiem, czy to są na pewno pancerni"

Pierwsze, co powala, to brak poprawy grafiki. Moje V3 po porostu siedziało w slocie i gra o nim zapomniała. Procek krztusił się niemiłosiernie, a efekty możecie prześledzić na screenach. Na Celeronku z 98 MB RAM-u jakoś to wszystko chodziło, ale o zabawie w dalszych misjach można zapomnieć. Gotów byłem jednak wybaczyć producentom tę „drobną" niedogodność, gdyby nie fakt, że w pozostałych elementach gry nie zaszło dosłownie nic nowego! Mamy tutaj możliwość rozegrania czterech bardzo egzotycznych kampanii (Somalia, Tajlandia, Iran, Azerbejdżan) oraz „rozgrzania" się w kilkunastu wyrwanych z kontekstu misjach i... to wszystko. Po kilkunastu godzinach grania ma się wrażenie oglądania starego serialu. Grywalność jest jednak nadal bardzo wysoka, przeciwnicy wreszcie nauczyli się obchodzić nasze skrzydła, a komputerowi sztabowcy wciąż posyłają nas na pewną śmierć. Znacznie ulepszono AI piechoty, która ze swymi pociskami przeciwpancernymi zaczyna odgrywać większą niż dotychczas rolę, ale to wciąż są ci sami piechurzy, gotowi zamienić się pod naszymi gąsienicami w dżem. Co prawda tym razem walczymy w ramach sił międzynarodowych (tylko jedna kampania), lecz możemy spróbować odegrać główną rolę w wielkim konflikcie Wuja Sama z resztą świata. Plusem najnowszej odsłony tego pancernego hitu, jest niezwykle dopracowana opcja walki w sieci (z możliwością przesyłania naszych słownych poleceń on-line). Możliwe, że właśnie przez to gra przeżyła taki regres graficzny. Za to wielkim pozytywem było dodanie edytora misji. To bardzo toporne na pierwszy rzut oka narzędzie, okazuje się być niezwykle przydatne po bliższym zapoznaniu się z nim. Chyba to jedyny prezent na otarcie łez, jaki daje nam NovaLogic.

„Armored Fist 3" niestety, nie jest tak długo przez nas wyczekiwaną superprodukcją i godną kontynuacją serii. Co prawda wprowadzono 32-bitowy engine oparty na voxelach, ale na tym koniec. Całość wygląda tak, jakby ktoś po prostu dokleił kilka nowych misji i poprzestając na tym dorobił w nazwie cyfrę „3". To chyba najlepszy graficiarz w historii rynku komputerowego.

JAGD 52

Za: Egzotyka trybu kampanijnego, edytor misji.	*Jeszcze przyjdzie nam poczekać na prawdziwy „AF3".*	**WERDYKT** 73%
Przeciw: Monotonność, kiepska oprawa graficzna.		
ALTERNATYWNE	Armored Fist 2 85%	Spearhead 76%

FIFA 2000

Coroczny wysyp gier w okresie przedświątecznym wchodzi w decydującą fazę. EA Sports, wraz ze swoją serią gier sportowych z dopiskiem 2000, chce godnie pożegnać XX wiek. Czy „FIFA 2000" jest najlepszą piłką kończącej się dekady?





Strzela, gola, strzela... Jeeest. Nie, przepraszam, to polski gracz.





A teraz weźmy coś z hokeja, dołóżmy trawkę... Bez kijów, bez...

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **EA Sports**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **IPS**
- Strona WWW: **www.easports.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 2MB PCI, Win 95/98**

Według zapowiedzi serwowanych przez EA Sports najnowsza „FIFA" miała zrobić duży krok naprzód. Nowy model fizyczny zachowań zawodników (kolizje), możliwość rozegrania nareszcie prawdziwego sezonu (wraz z rozgrywkami pucharowymi, tak europejskimi jak i krajowymi) oraz kilka innych ulepszeń miały wprowadzić „FIFA" na nowy, jeszcze lepszy tor.



I rzeczywiście - postęp jest widoczny, ale nie jest aż tak, jaki byśmy się mogli spodziewać na miarę liczby 2000. Na początku, jak zwykle w seriach sportowych EA Sports, wita gracza świetnie zrobione intro. Następnie dowiadujemy się, że w „FIFA 2000" można rozegrać mecz towarzyski, całą ligę (do wyboru 16 lig, w tym po raz pierwszy amerykańska MLS), turnieje (zwykły lub dowolnie definiowany) czy też potrenować. Dostępny jest też tryb multi-player (sieć/modem/kabelek). Najnowsza „FIFA" wyróżnia się m. in. bardzo dużym wyborem „jedenastek". I tak, oprócz drużyn ligowych, dostępne są reprezentacje, w tym nareszcie polska z aktualnym składem i w miarę podobnymi sylwetkami zawodników (zasługa dystrybutora gry na Polskę - IPS) oraz inne drużyny: z „reszty świata" (m.in. jedyny polski przedstawiciel klubowy Widzew ze składem z ligi mistrzów, Dynamo Kijów, Itihad i inne równie znane...) oraz drużyny „klasyczne" (Daewoo 1997, Anglia 1966, Celtic 1967, itp.). Wszystkie składy są aktualne, a nazwiska graczy prawdziwe. Długo oczekiwaną nowością jest połączenie rozgrywek ligowych i pucharowych w spójną całość. Nareszcie jedno nie przeszkadza drugiemu, a kontuzja zawodnika w lidze eliminuje go z pucharów. Tak samo (a właściwie odwrotnie) jest z kartkami - są liczone, ale oddzielnie w lidze, pucharze krajowym czy też w lidze mistrzów. Dziwne, że na realizację tak prostego pomysłu trzeba było tyle czekać. Sama gra nie zmieniła się specjalnie od edycji ubiegłorocznej. Tym razem ruchów motion capture użyczył Sol Cambell. Widoczny jest nowy model fizyczny kolizji - zawodnicy wpadają na siebie, zahaczają o nogi. Wbiegając w pole karne widać, jak przepychają się łokciami, kręcą głowami na boki w poszukiwaniu lepiej ustawionego partnera. Animacja jest perfekcyjna, ale o tym już mogliśmy się wcześniej przekonać. Ale i tak nie mogę się powstrzymać, od zachwytu nad paradami bramkarza. Widać to zwłaszcza na replay'ach, które podobnie jak w „NHL 2000", są niesamowite. Ujęcie w bramce, kiedy piłka wpada do siatki i wszystko się trzęsie, wywołuje arytmię serca u gracza. Z detali wymienię

> **„Widoczny jest nowy model fizyczny kolizji - zawodnicy wpadają na siebie, zahaczają o nogi"**



Ten pan zaraz coś wyjmie i pokaże tamtemu panu. A fe!

jeszcze, że udało mi się strzelić piłką w bidon z napojem stojący obok słupka (poleciał...). Jak zwykle można popisywać się sztuczkami - robić kółeczka, piętą podbijać piłkę, czy też artystycznie upaść w polu karnym. Z nowości możliwe jest też zastawianie się plecami do zawodnika. Powróciły też do łaski gole z dystansu. Jeśli tylko potrafisz, strzał zza pola karnego może być skuteczny. Na oddzielne zdanie zasługuje wykonanie publiczności - jest najlepsza, jaką dotąd widziałem w grach. Wygląda po prostu normalnie, realistycznie. Na trybunach widać tysiące ludzików. Jeden klaszcze, drugi skacze, po prostu super! W „FIFA'99" sędzia pozwalał na brutalną grę, gwizdek tylko przez przypadek zabierał na murawę. W najnowszej wersji jest już z tym lepiej (nerwowi gracze naoglądają się kartek). Częstsze są rzuty wolne, dzięki czemu nareszcie można wykorzystywać ten stały fragment gry. O wiele częściej zawodnicy łapią kontuzje, dlatego skład drużyny nigdy nie jest identyczny. Sędzia nauczył się też stosować przywilej korzyści, co mnie mile zaskoczyło. Na najłatwiejszym poziomie

„Długo oczekiwaną nowością jest połączenie rozgrywek ligowych i pucharowych w spójną całość"





gra jest bardzo prosta, chwila treningu i uzyskuje się wynik dwucyfrowy. Zabawa rozpoczyna się od poziomu średniego, na którym wychodzi niestety pewna wada. Tak jak w wersji „99", tak i tu piłka zaczyna u przeciwników zbyt szybko, i na dodatek bezkarnie, latać od nogi do nogi. Ale i tak widzę poprawę, bo strat w „FIFA 2000" jest o wiele więcej niż w wersji poprzedniej. Niestety, jeszcze większą bolączką jest patent na gole - akcja skrzydłem, minięcie obrońcę przy pomocy „kółeczka" i sam na sam z bramkarzem, czyli gol. I tak w kółko, mecz za meczem. Staje się to niestety trochę nudne. Można oczywiście próbować inaczej, tym bardziej, że całkiem nieźle sprawdza się podanie prostopadłe. Powracając do pytania początkowego: czy jest to najlepsza piłka? Szczerze mówiąc nie widzę konkurentów na PC. Na pewno jest ona najładniejsza, najmilsza dla oka i ucha. Jeśli ktoś lubi zręcznościowe piłki, to będzie to dla niego świetna gra. „FIFA 2000" uważam za grę bardzo dobrą, ale często denerwuje mnie jej zręcznościowy charakter i brak prawdziwej głębi rozgrywania akcji, coś na wzór „ISS Pro" z PSX'a. Ale tej gry na blaszaka nie ma, dlatego najlepsza jest „FIFA 2000". **BARTEK**

EWOLUCJA „FIFA SOCCER"

W 1995 roku gracze po raz pierwszy zobaczyli „FIFA Soccer" - piłkę nożną autorstwa EA Sports. Jak na ówczesne czasy, gra była bardzo dobra. Zawdzięczała to niezłej grafice i dużej grywalności. Obawiam się, że dzisiejszy gracz nawet nie spojrzałby na nią. Widok na boisko przedstawiony został w rzucie izometrycznym, po którym biegali płascy piłkarze, a sama zabawa sprowadzała się do ostrej kopaniny z „prześwitami" myśli taktycznej. Pamiętam, że jednym ze sposobów na gola było zablokowanie bramkarza, gdy wykopywał piłkę, a ta odbijając się od zawodnika wpadała do bramki. „FIFA'96" była już zupełnie inna. W pełni trójwymiarowe boisko pozwalało na realniejsze symulowanie gry w piłkę. Niestety, zawodnicy dalej byli tylko płaskimi sprite'ami. Wraz z nadejściem ery płytek CD, pojawił się też po raz pierwszy komentarz. Do tej pory „FIFA'96", pod względem grywalności, można uważać za jedną z lepszych. Tylko w tej części wychodziły tak nierealne (ale bardzo cieszące) zagrania, jak gole bezpośrednio z rzutów rożnych (praktycznie za każdym razem), podkręcone loby z połowy boiska, które wpadały „za kołnierz" bramkarzowi i inne, równie nieprawdopodobne, ale zabawne. „FIFA'97" to już fundament pod dzisiejszą wersję tej gry. Boisko 3D, prawdziwi, oteksturowani gracze, po raz pierwszy wykorzystany motion capture francuskiego piłkarza Ginoli („pobrane" ruchy piłkarza i przeniesione do gry). Ta część nie należała do zbyt udanych, ale spowodowane to było dużymi zmianami. Następna część, to rozegranie eliminacji do mistrzostw świata we Francji („FIFA: Road to World Cup 1998"). Poprawiono znacznie grafikę, ale okazało się, że jest jedna, przeszkadzająca wada. Nie można było rozgrywać akcji z klepki - zawodnik reagował dopiero wtedy, gdy już miał piłkę przy nodze. Z problemem tym poradzono sobie w następnej, okolicznościowej wersji z okazji mistrzostw świata („FIFA: World Cup"). Gra stała się o wiele szybsza (m.in. dzięki podaniom z klepki) i bardziej dynamiczna. Pojawiły się głosy, że po raz pierwszy osiągnięto poziom grywalności „FIFA'96". Wersja z ubiegłego roku popadła w skrajność - idealne, bilardowe podania doprowadziły do zbyt wysokiego tempa gry. Praktycznie można było cały czas podawać, a piłka, jak po sznureczku, bez żadnej starty, turlała się do nogi zawodnika.



Za: Publiczność, replaye, muzyka, grafika, komentarz, animacja zawodników.

Przeciw: Zbyt szybka, patent na gole.

„FIFA 2000" trzyma narzucony przez poprzednią wersję poziom. Na PC nie ma piłki, która mogłaby deptać jej po piętach.

WERDYKT 90%

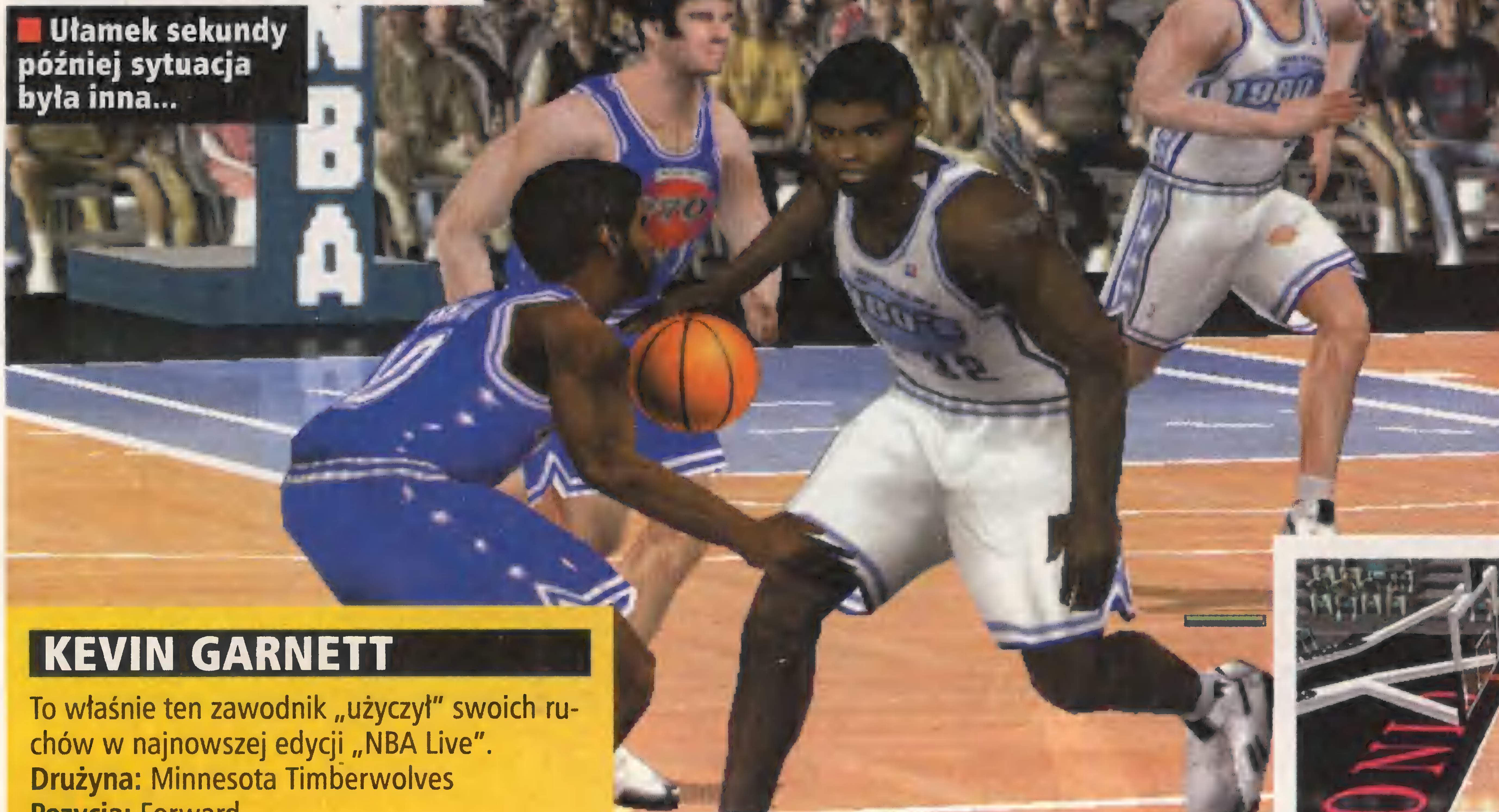
ALTERNATYWNE WLS'99 75% | FIFA 99 93%

NBA LIVE 2000

Za Atlantykiem rozpoczął się właśnie kolejny sezon najwspanialszej ligi koszykarskiej na świecie. Dzięki firmie Electronic Arts, możemy zacząć swój własny.



Ułamek sekundy później sytuacja była inna...



KEVIN GARNETT

To właśnie ten zawodnik „użyczył" swoich ruchów w najnowszej edycji „NBA Live".
Drużyna: Minnesota Timberwolves
Pozycja: Forward
Wzrost: 211cm
Waga: 99.8kg
Ważniejsze rekordy:
Maksymalna zdobycz punktowa w jednym meczu - 32
Maksymalna ilość bloków w jednym meczu - 8
Maksymalna ilość zbiórek w jednym meczu - 20

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **EA Sports**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **IPS**
- Strona WWW: **www.easports.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Obok „NHL" i „FIFA", „NBA Live" jest jedną z najpopularniejszych serii firmy EA Sport. Koszykówka, zwłaszcza w wydaniu amerykańskim, należy do najbardziej widowiskowych dyscyplin sportu. Nic więc dziwnego, że każdy chce w nim spróbować swoich sił. Nawet w jego wirtualnej edycji.

Nowy roczek zbliża się wielkimi krokami, a wraz z nim kolejna edycja najlepszej koszykówki na peceta. Widać wyraźną ewolucję tej serii, a lata doświadczeń programistów owocują teraz bardziej niż kiedykolwiek. „NBA Live 2000" jest doskonalsza pod każdym względem od swoich poprzedniczek. Na początku wita nas wspaniale zmontowane intro, bardzo zresztą podobne do zeszłorocznego. Po opadnięciu pierwszych emocji, przyglądamy się opcjom programu. I to właśnie tutaj widać profesjonalizm gości z EA. Gracz może ingerować w każdą część naszej ulubionej gry. Zmieniać można wszystko, począwszy od zasad gry, składów drużyn, a skończywszy na opcjach





graficznych. Do tych ostatnich będziemy musieli niestety zerknąć, ale o tym za chwilę. Edytor zawodników został niezwykle rozbudowany. Istnieje możliwość zeskanowania własnej „facjaty" i doklejenia jej na sylwetkę tworzonego przez siebie zawodnika. Dzięki ogromnej liczbie opcji możemy na ekranie monitora stworzyć... własną osobę! Ingerujemy we wzrost, wagę, fryzury, zarost, kształt głowy, nosa i sam wyraz twarzy. Można dodać zawodnikowi gogle, czapki, a nawet opaski na ręku. Jeśli to wszystko będziemy robić na swojej twarzy, to zabawę mamy wyśmienitą (polecam fryzurę „afro", totalny czad). Tradycyjnie, mamy możliwość rozegrania pojedynczego meczu, sezonu, play off'ów, konkursu „za 3" oraz zmierzenia się z innymi w trybie multi-player. Pojawiły się także nowe trybu rozgrywki. Pierwszy to mecz „jeden na jeden" rozgrywany na ulicznym boisku. Tutaj możemy zmierzyć się z każdym zawodnikiem występującym w grze. A tych jest co nie miara, oprócz wszystkich aktualnych gra-

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „NBA Live 2000" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P233, 32 MB RAM, Voodoo 1 (4MB)**



Werdykt: Niestety, do uzyskania zadawalającej liczby klatek animacji, musisz wyłączyć praktycznie wszystkie detale.

■ Komputer Testowy: **PII300, 64 MB RAM, Voodoo 2 (12MB)**



Werdykt: Na takiej konfiguracji można już spokojnie zdobyć tytuł mistrza NBA. Gra się komfortowo.

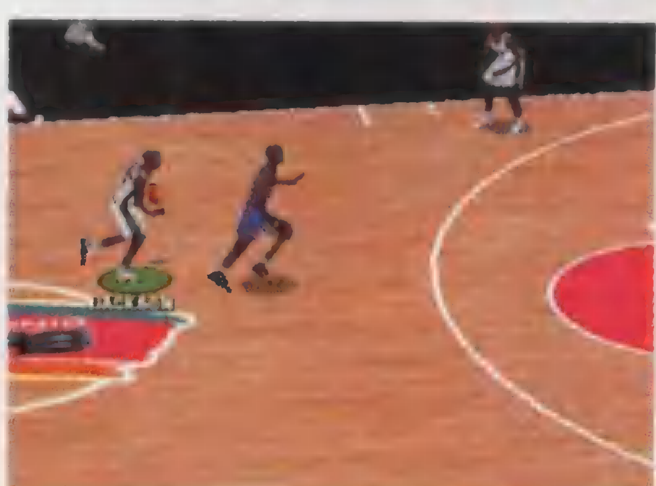


■ Zawsze ciekawiło mnie jak oni to robią. Mają sprężyny?



■ Fryzurka afro i kolorowa koszulka. Który to był rok?









■ Po drobnych cięciach można zadać pytanie: gdzie ta piłka?

czy pojawiają się także gwiazdy z lat 50., 60., 70., 80. i 90. Swoją obecnością zaszczycił nas także sam Michael Jordan. Jest to świetna zaprawa przed zasadniczym sezonem i szkoda tylko, że nie można rozgrywać tych pojedynków większą liczbą zawodników np.: 2vs2 lub 3vs3. Zapewne dopiero w wersji „2001" będzie to możliwe, co jest trochę dziwne, bo na konsoli Sega MegaDrive taka opcja istnieje od dawna. Drugi „Franchise Mode" jest symulacją ligi, w której dokonywane są transfery, podpisywane kontrakty, pojawiają się nowi zawodnicy z draftu oraz „free agents", a po każdym sezonie wzrastają umiejętności zawodników. Maksymalnie można rozegrać 25 pełnych sezonów. Sama rozgrywka nie uległa jakimś niesamowitym zmianom, gra się podobnie. Duża liczba zagrań, podań, paczek powinna zadowolić każdego. Kto grał w poprzednią część, powinien poczuć się jak w domu. Poprawie uległ fizyczny model gry. Teraz wzrost i waga mają większe znaczenie. Potężnie zbudowany zawodnik bez problemu wepchnie się pod kosz czy zapakuje piłkę. Próba zaczapowania go jakimś kurduplem skończy się „niezdrowo" dla tego drugiego. Komputerowi gracze nauczyli się wyrażać swoje emocje, na przykład po złapaniu ofensywnego faula potrafią się nieźle wkurzyć, a po widowiskowej akcji głupio cieszyć. Repertuar zachowań nie jest może ogromny, ale nadaje grze bardziej rzeczywisty charakter. Mocna rzecz!

Jeszcze kilka słów na temat oprawy programu. Widać zbliżający się nowy wiek. Grafika w

„W tej grze można zmieniać wszystko"

grze jest niesamowita. Zawodnicy wyglądają jak wyjęci z telewizora, każda postać na trybunach to osobna tekstura, parkiet lśni, jak po tygodniowym polerowaniu. Pojawiły się stanowiska telewizyjne, sędziowie oraz ławki z rezerwowymi zawodnikami. Wszystko jest dopracowane w najmniejszych detalach i chyba z wielkiej trójcy „NHL", „FIFA" i „NBA Live", to właśnie ta ostatnia prezentuje się najlepiej. Oczywiście wszystko zależy od mocy komputera. Do wyświetlenia maksymalnej jakości grafiki potrzeba na karcie graficznej 32MB RAM-u. Ale nie przejmujcie się, już na zwykłym Voodoo gra wygląda wspaniale, z tym że przy tej karcie trzeba mieć mocny procesor. Oprawa dźwiękowa idzie w parze z graficzną. Dobry komentarz, fajne, szybko wpadające w ucho kawałki grające w tle (hip hop) budują luźną atmosferę. Fanatyków koszykówki nie trzeba chyba zachęcać do kupna tej gry. Bez względu na moją opinię i tak zaatakują sklepy. Wszystkim innym gorąco polecam zakup „NBA Live 2000", bo jest po prostu warta wydanych pieniędzy. W każdym pikselu!

MARCIN





■ **Za:** Oprawa audio-wizualna, grywalność, edytor zawodników.

■ **Przeciw:** Wymagania sprzętowe, animacja w replay'ach, dlaczego tylko 1vs1?

ALTERNATYWNE ■ NBA Live'99 **92%**

Podobnie jak „NHL 2000" i „FIFA 2000", tak i „NBA Live 2000" jest najlepszą grą w swoim gatunku.

WERDYKT 92%

THRUST, TWIST & TURN

Grę tę pokochają natury niepokorne i żywiołowe, czciciele demona szybkości i fani wirtualnej zwariowanej przygody! Zaistniały nie tak dawno gatunek „rollcage'owych" wyścigów podbija w szybkim tempie świat gier!



Kilka widokówek z wakacji...

- Wydawca: **Take2 Interactive**
- Producent: **Carts Entertainment**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.take2europe.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

Przyznam się, że instalując na dysku „Thrust, Twist & Turn" podchodziłem do niej z pewną rezerwą. Oczekiwałem mniej lub więcej udanej kalki dość licznych już gier o wyścigach futurystycznych bolidów, wśród których wysokość poprzeczki określiły takie hity, jak „Rollcage" i „Wipeout 2097".

Kiedy jednak już uruchomiłem „TT&T", szybko zapomniałem o wlewającej się przez okno słonecznej spiekocie i wiedziałem jedno! Oto pojawił się nowy konkurent do koszulki lidera gatunku gier, w którym póki co króluje niepodzielnie „Rollcage" - firmy Psygnosis.

SKOK W PRZYSZŁOŚĆ...

Nie inaczej trzeba określić szokujący, futurystyczny świat, do którego tak sugestywnie przenosi nas gra „TT&T". Ta cała nierealna sceneria gry jest oczywiście wybiegiem ze strony jej twórców, aby grający uwierzył w wirtualny krajobraz i zaakceptował zaprojektowane przez szalonych architektów trasy wyścigów. Wznoszą się one pod obłoki podniebnym lotem jaskółki i opadają karkołomnym zjazdem ku ziemi. Wiją się i kluczą pomiędzy futurystycznymi budowlami, zygzakami atakującej kobry! Pokonujemy je w samochodowych bolidach, rozwijających szybkość do 300 km/godz. z przeciążeniami rzędu 1,3 - 2,6 G! Wrażenia z jazdy, pełnej skoków, przechodzących nawet w krótkie loty pojazdu, należą do niezapomnianych! Na szczęście w grze „TT&T" obowiązują wiernie odwzorowane prawa ziemskiej grawitacji! Chwała za ten pomysł twórcom gry, gdyż pozwala nam uwierzyć, że pokonujemy w „TT&T" trasy istniejące naprawdę, a nie w wyczarowanym wirtualnie światku futurystycznego Disneylandu. Uważni Czytelnicy zaczną w tym momencie podejrzewać, że uzyskanie takich efektów w grze wymaga perfekcyjnej pracy programistów oraz dysponowania odpowiednią konfiguracją sprzętową. Odpowiem krótko - mają oni w pełni rację! Przy szybkim procesorze (minimum PII 233 MHz) wspomaganym dobrym akceleratorem grafiki i min. 32 MB RAM - gra „TT&T" funkcjonuje znakomicie, paleta kolorów oraz bogactwo szczegółów grafiki zapiera dech w piersi. Niestety, już przy nieco słabszej konfiguracji dadzą znać o sobie niedostatki engine'u, powodujące utykanie i „zacinanie się" gry. Wniosek praktyczny jest więc jeden! Bez dysponowania procesorem PII (i to raczej „z górnej półki" tej klasy) oraz solidnym akceleratorem 3D, powinniśmy sobie raczej odpuścić zakup gry „TT&T", gdyż jest ona wręcz klasycznym przykładem potwierdzającym zasadę „nic za darmo"!



Możemy mknąć torem wyścigowym zawieszonym na kilkudziesięciometrowej wysokości filarach...

ZA KIEROWNICĄ BOLIDU

Jeśli jednak posiadamy sprzętową przepustkę do wirtualnego raju „TT&T", to przyjrzyjmy się bliżej, co gra ta udostępnia jej nabywcom. Tras jest osiem, wszystkie są atrakcyjne i bardzo zróżnicowane. Możemy mknąć torem wyścigowym zawieszonym na kilkudziesięciometrowej wysokości filarach (trasa city), biegnących pośród metropolii złożonych z „drapaczy chmur", wobec których nasz poczciwy Pałac Kultury


Widok znad bieżnika. Ach, jak ja to lubię.



wydaje się osobnikiem o niedostatku hormonów wzrostu. Zupełnie odmienne wrażenia daje trasa (nazwana sea) biegnąca nad wybrzeżem morskim i poprzez morze, kojarząca się ze słynną autostradą łączącą wyspy japońskie. Trzy kolejne trasy (Egypt, Dessert, Egypt night), biegną pośród malowniczych i nastrojowych łańcuchów diun. Jest jeszcze w tej grze trasa podwieszona na gigantycznej wysokości słupach, biegnąca pomiędzy obłokami (clouds), oraz szlak podziemny (cave), łączący system przepastnych jaskiń. Każda z tych tras liczących od 3700 do 7360 metrów, ma regulowaną liczbę okrążeń i dostarcza zróżnicowanych, niepowtarzalnych wzrokowych wrażeń! Programiści z Carts Entertainment urozmaicili te trasy wieloma pomysłowymi niespodziankami i pułapkami, co zmusza grającego do solidnego treningu, nad wypracowaniem optymalnego stylu jazdy dla niemal każdej trasy. Zajrzyjmy teraz na chwilę do pomieszczenia garażowego bolidów. Nowicjuszom oferowany jest podobny do amerykańskiego „krążownika szos" pojazd Sumthing, osiągający bez trudu 240 km/godz. i dysponujący przeciążeniem 2,4 G! Tym, którzy za wirtualnym kółkiem czują się nieco pewniej, rekomendowany jest Trainwheelerh (264 km/godz. przy 2 G). Znawcy mogą spokojnie siąść za kierownicą pojazdu Sharptuneh (288 km/godz, 1,3 G). Dla ekspertów przeznaczony jest bolid o „rakietowych" osiągach nazwany Mentah (312 km/godz, 1,3 G). Wszystkie te demony szybkości łączy jedna wspólna cecha. Jest nią skłonność do wypadania z łuku trasy do przepastnych głębin, biegnących pod nią. Niezależnie od klasy kierowcy jest to rzecz praktycznie nie do uniknięcia. Jednak rzecz ta nie deprymuje i nie przeszkadza, dzięki właściwemu podejściu twórców gry! Wypadnięcie z trasy powoduje jedynie jej „zatrzymanie", którą bez wielkiego uszczerbku dla wyniku możemy natychmiast podjąć i kontynuować! Wypada w tym miejscu oddać ukłon Carts Entertainment, że w tak pomysłowy i elegancki sposób rozprawiło się ze znaną zmorą fanów symulatorów wyścigów samochodowych. Czas na końcową ocenę „TT&T": jeśli dysponujesz odpowiednią konfiguracją sprzętową i kochasz emocje nieco „udziwnionych", futurystycznych wyścigów samochodowych - warto sięgnąć do „kasy" i nabyć grę „TT&T"! **RESET**



Za: Świetna grafika.	*Wyścigi samochodowych bolidów w futurystycznym, wirtualnym świecie. Dobra zabawa.*	WERDYKT
Przeciw: Słaba sztuczna inteligencja.		**82%**

ALTERNATYWNE ■ Breackneck **80%** ■ V-Rally **55%**

CLOSE COMBAT IV: THE BATTLE OF BULGE

Śnieg po pas, majaczące w oddali wierchy ze smukłymi smerkami (czy innym cholerstwem)... Oczywiście dodajmy do tego nieco czołgów, szwargoczących po niemiecku gości z SS i mdłe, grudniowe słoneczko. Oto „Close Combat IV"!


Zanuć razem z nami: Widziałem Paaantery cieeń!




Odrobina ognia na śniegu. To nas... grzeje!

- Wydawca: **Mindscape/SSI**
- Producent: **Atomic Games**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.ssionline.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**



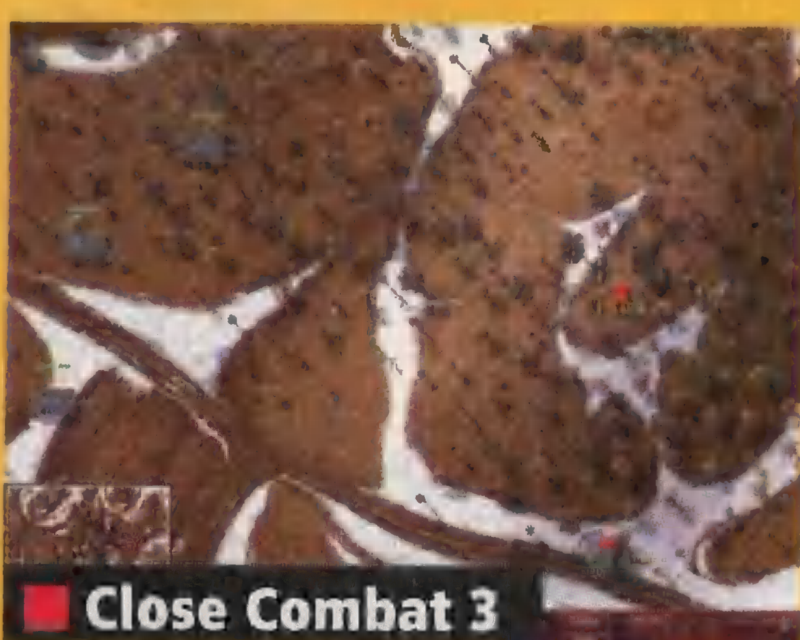
Wiem, ja także nie mogę w to uwierzyć. Po prostu nagle okazało się, że cała seria „CC" doczekała się czwartego braciszka, a wyciszenie wokół tego tytułu musi być dziełem Złych Sił Byłego Wydawcy. „CC" trafił bowiem pod skrzydła SSI. I chyba wyszło mu to na dobre, bo to, co ujrzeliśmy, będzie wielkim hitem.

„Close Combat" cierpiał na zadyszkę. Jej głównym powodem był fakt, że tak dobry tytuł po prostu musiał nadążyć za trendami na rynku, na którym rządzą pocieszne RTS. Merytoryczność, zgodność z realiami i temu podobne czynniki, musiały być złożone na ołtarzu grywalności. Ale nasi wspaniali T(fu)órcy nie dali się i w efekcie zawsze otrzymywaliśmy towar przedniej jakości. Tak jest i tym razem. Terenem walk jest masyw ardeński i ostatnia ofensywa III Rzeszy na Zachodzie. Grudniowe dni roku pańskiego 1944 omalże nie zakończyły się największą klęską armii USA w II wojnie światowej. Zaskoczeni alianci przyjęli na siebie cios, przy pomocy którego Rundstedt chciał odciąć i zniszczyć kilka armii sprzymierzonych. Tylko dzięki lotnictwu i ukształtowaniu terenu udało się odrzucić Niemców na linię wyjściową. Chyba tym razem Herr Feldmarschall wskazał na nas paluchem. Możemy wybrać stronę konfliktu i... tutaj pierwsze zaskoczenie. Podległe nam oddziały prezentowane są w „briefingach" w zupełnie inny sposób. Wszystko uproszczono i wepchnięto w minimalną liczbę menusów, te ostatnie wykonując z kunsztem godnym uwagi. W ogóle „CC" jest teraz dziełem grupy grafików, którzy postanowili oddać realia epoki bazując na „rękodzielnictwie", a znacznie mniej na renderingach. Wyszło im to znakomicie. Doskonale oddany został klimat tych mroźnych dni i elementy ekwipunku, nad którymi grafikowi przy jakimś 3D Max-ie, nie chciałoby się siedzieć. Oczywiście cały czas mowa o statycznych screenach, ale i podczas walki przyjdzie nam zachłysnąć się niejedną

TAKTYCZNA EWOLUCJA

Pamięta ktoś jeszcze „CC"? Tę pierwszą, wyjątkową część, od której zaczął się nasz romans z zaawansowaną taktyką. Niestety, zginęła w mrokach zapomnienia, ale to dzięki niej wykluło się potomstwo. Z ostrymi kłami! „CC2" zabierał nas do zoranej kanałami Holandii i dawał możliwość zmienienia biegu operacji „Market-Garden". Trudny teren, wszechobecne bazooki i zaczajony w okolicznych lasach XXX Korpus Horrocksa, dawał wrażenie wszechokrążenia. W „CC3" było zupełnie inaczej. Stepy Rosji, lasy Podola i wreszcie zadymione ulice Stalingradu. Znam takich, którzy dostawali ataku nerwowego na widok śniegu. Wystarczyła jedna partyjka. Seria bardzo wyraźnie ewoluowała - tak graficznie, jak i merytorycznie. „CC4" jest ziszczeniem tych wszystkich modlitw, które zanosili miłośnicy gatunku. Ale nawet Bóg miewa złośliwe poczucie humoru. Momentami to widać, nawet bardzo.


Close Combat 2


Close Combat 3


Wiem, że to wygląda monotonnie, ale wtedy była zima. Naprawdę...











nowością. Gdy przebrniemy przez wybór misji i ustawienia stron, będziemy mogli wreszcie dorwać się do prawdziwego clou gry - części taktycznej. Nie zmieniono sposobu prezentowania akcji - kamera ciągle patrzy na wszystko z góry. Ale za to cała reszta.... Po Froncie Wschodnim wydawało mi się, że nic nie jest mnie w stanie zaskoczyć. Myliłem się... Wszystkie pojazdy zostały namalowane od nowa. Cienie na wieży Pantery, czy doskonałe wyprofilowanie zaokrągleń Shermana - to trzeba zobaczyć. Postacie przestały straszyć swoją kanciastością, wszystko przebiega płynnie i jest wręcz namacalnie elastyczne. Wykonano gigantyczny krok naprzód jeśli chodzi o oddanie eksplozji. Ktoś wreszcie wpadł na wyśmienity pomysł nałożenia ujęć filmowych - wybuch wreszcie wygląda piekielnie naturalnie, a przeklęty dym przeszkadza przez dobrą chwilę w zlokalizowaniu celu. Z racji ukształtowania terenu i narodowości obu walczących stron, dokładnie zapoznamy się z wyposażeniem dywizji powietrzno-desantowych aliantów, sił uderzeniowych Panzerwaffe czy SS. Arsenał dostępnych środków wzbogacono o kilka formacji zmechanizowanych czy wspierających, lecz resztę arsenału pozostawiono bez większych zmian. Od strony technicznej cofamy się do osławionego mostu w Arnhem. Teraz spotkamy się z całą potęgą 6 Armii SS (lub yankesami Eisenhowera) i będziemy mogli sprawdzić, czy rzeczywiście bazooki mogą rozłupywać Tygryski. Od razu powiem, że tak i w porównaniu do części trzeciej, znacznie usprawniono działanie piechoty. W tym spotkaniu natrafimy na przeciwnika doskonale przygotowanego do odpierania pancernych rajdów i w dodatku posiadającego nad nami przewagę znajomości terenu. Ten ostatni stwarza doskonałe możliwości maskowania poczynań wroga - kilkakrotnie stawałem twarzą w twarz z 57mm działem przeciwpancernym, któremu wystarczył byle kawałek drzewa by starannie się ukryć. Bolesne spotkanie...

„Close Combat IV" oprócz kilkunastu prostych usprawnień zyskał nowy wymiar rozgrywki. Zapewne pamiętacie nieudolne próby w „dwójce", mające na celu przekazanie nam władzy nad częścią operacyjną działań. W „CCIII" zarzucono to całkowicie, co spowodowało, że grając Niemcami i gromiąc Sowietów i tak kończyliśmy przy obronie zbombardowanego Reichstagu. Tutaj nareszcie wypracowano model pośredni. Dowodząc na szczeblu operacyjnym, mamy okazję działać w strefach, z których każda posiada określoną „pojemność" i znaczenie strategiczne. Doskonale widać to na przykładzie działań w KampfGruppe Peiper - nasze siły podzielono na kilka zgrupowań i te zajmują teren. Na miejsce przybywają amerykańskie posiłki, a całość podzielona jest na fazę ruchu i walki. Gdy do niej dojdzie, wchodzimy do znakomicie znanego nam widoczku taktycznego. Istnieją jednak pewne istotne minusy tego rozwiązania - zapomniano o starej, planszowej jeszcze zasadzie tworzenia tzw. stosu. Po prostu, jeśli w danym obszarze znajdzie się jakaś grupa naszego wojska, to nie można jej wesprzeć przez podciągnięcie posiłków. To chyba największy minus tego ultranowoczesnego produktu. Mamy za to możliwość wspierania konkretnych stref na polu walki uderzeniem artylerii czy lotnictwa. Istnieje także opcja dokonywania zrzutów zaopatrzenia przy użyciu lotnictwa, co nadaje pikanterii walkom o konkretne strefy. Że już nie wspomnę o doskonałym edytorze misji, na jaki czekaliśmy od dawna.

Wszystko wskazuje na to, że czwarta odsłona taktycznego cacuszka przyniesie nam, miłośnikom frontowej zadymy kolejne godziny wspaniałej zabawy.

JAGD 52

Za: Doskonała grafika, oprawa dźwiękowa, wprowadzenie szczebla operacyjnego.

Przeciw: Niedopracowane zarządzanie grupami bojowymi.

„Close Combat IV" to pokaz najlepszej chirurgii plastycznej w dziejach tego cyklu. AI? Przecież było niemal doskonałe...

WERDYKT 86%

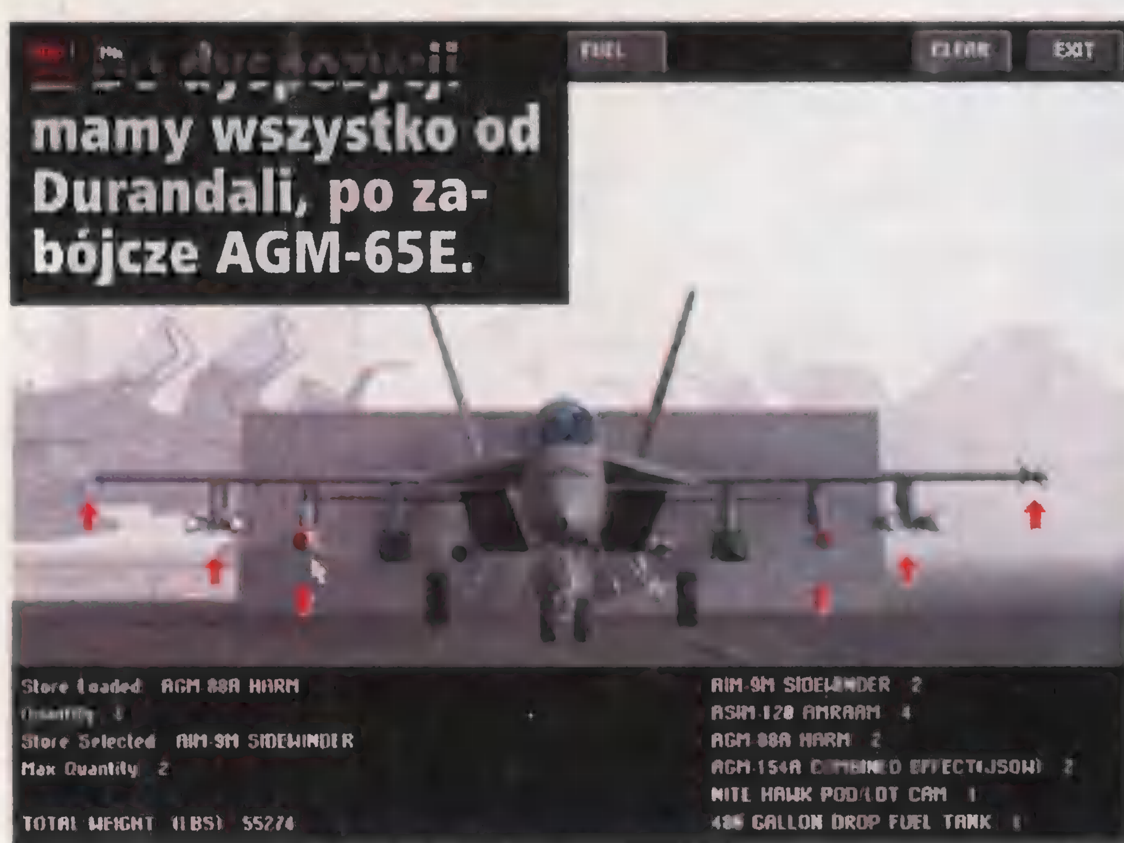
ALTERNATYWNE Semper Fi 65% | Close Combat III 86%

F/A-18E: SUPER HORNET

F-14? F-16? F/A-18E? Jeżeli ktoś sądzi, że symulatory lotu oferują niewiele więcej niż zmianę numeru po literze „F", to „Super Hornet" przekona go, że jest inaczej.







Do dyspozycji mamy wszystko od Durandali, po zabójcze AGM-65E.





W 40. misjach będzie można sprawdzić się w każdej sytuacji i natychmiast rzucić się w wir powietrznych walk.



Szkoleniowa wersja F/A-18 czeka na pokładzie lotniskowca.

- Wydawca: **Titus**
- Producent: **Digital Integration**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **155.00**
- Dystrybucja: **Mirage**
- Strona WWW: **www.titusgames.com**
- Wymagania: **P200, 64MB RAM, 250MB HD, Karta 3D**

Chociaż podręcznik gry „Super Hornet" nie ma rozmiarów książki telefonicznej, to jednak jest dostatecznie ciężki, aby zaprasować spodnie w kancik. Jest coś satysfakcjonującego w podręczniku obsługi, który bardziej przypomina cegłę niż ulotkę, co może sugerować, że „F/A-18E" to gra, której nie da się szybko odpalić i poznać dogłębnie w kilka minut.

Jej producent, Digital Integration, jest jedną z niewielu firm, które koncentrują się wyłącznie na symulatorach lotu. Dokonania tej firmy to, sięgając wstecz, „F-16", „Apache" i „Hind" oraz staruszek „Tornado". Chociaż najnowszy symulator DI ma prawdziwie hardcorowe serce, co osiągnięto przy pomocy imponującego modelu lotu oraz ogromnej dbałości o szczegóły, „F/A-18E" może poszczycić się również fajerwerkami, które zaimponują wszystkim fanom gatunku.

W symulacji najnowszej wersji myśliwca szturmowego USAF, „F/A- 18E Super Hornet", nie popełniono najmniejszego błędu. O talencie i fachowości Digital Integration może świadczyć fakt, że „Tornado" został wykorzystany przez RAF do szkolenia kandydatów na przyszłych pilotów. Wszystko wskazuje na to, że amerykańska marynarka chce zrobić to samo z „F/A- 18E". Jej przedstawiciele uczestniczyli w pracach nad grą. Jej realizm wywarł na nich tak ogromne wrażenie, że teraz używają jej razem z przemysłowymi symulatorami, z których każdy wart jest pięćset razy więcej niż ona.

Wyszkolenie pilota myśliwskiego kosztuje miliony dolarów, a Digital Integration oferuje każdemu posiadaczowi PC dołączenie do podniebnej elity za kilkadziesiąt złotych. Za te pieniądze otrzymujemy najbardziej zaawansowany symulator na rynku - 40 misji, najnowocześniejsze uzbrojenie, realistyczne warunki pogodowe oraz opcję multi-player, umożliwiającą uczestnictwo w grze dwudziestu czterem aspirującym do miana pilota. Nieprawdopodobnie pieczołowicie od-






Pełniący rolę myśliwca przechwytującego oraz myśliwca szturmowego, F/A-18 nie pozwoli nam się nudzić.




wzorowany model lotu oraz realistyczna awionika, są już standardem. „F/A-18E: Super Hornet" imponuje pod trzema względami. Pierwszy to szczegółowość grafiki. Gra w rozdzielczości 1024 na 768 pikseli wyciśnie z procesora siódme poty. Wysokiej jakości tekstury oraz najdrobniejsze szczegóły pojawiają się dosłownie na każdym kroku.

Od rakiet podwieszanych pod skrzydłami, do chmur pary wodnej po wystrzeleniu katapulty startowej, „Super Hornet" oferuje cudowną grafikę. I chociaż autorzy zrezygnowali z fotorealistycznego terenu na rzecz malowanych wzgórz, dolin rzek oraz linii wybrzeży, to ma to taką zaletę, że ziemia nie zamienia się w kolekcję ohydnych kwadratów przy ataku na kolumnę czołgów. Wreszcie widać do czego prujemy!

Dysponując szybkim pecetem, akceleratorem 3D oraz dużą ilością pamięci RAM, „Super Hornet" prezentuje się znakomicie. Należy pamiętać jednak, że zaawansowana gra wymaga zaawansowanych technologii. Chociaż można pobawić się różnymi opcjami wyświetlania, dostosowując je do możliwości naszego PC, to jednak im wolniejszą mamy maszynkę, tym „skoczniejsze" staje się granie „Super Hornet".

„Swoje misje zaczynasz jak prawdziwy pilot"

Innym świadectwem ogromnej dbałości o szczegóły jest w pełni interaktywny pokład startowy. Teraz, zamiast szybko startować i pędzić do pierwszego waypointu, mamy możliwość rozpoczęcia misji w taki sposób, jak robią to prawdziwi piloci. Czekamy więc na swoją kolej, następnie odpalamy silniki i powoli kołujemy do punktu startowego. W tym czasie obsługa krząta się wokoło, sprawdzając połączenie z parową katapultą lub kierując nas ręcznymi sygnałami.

Przez cały czas pozostajemy w kontakcie z kontrolerem lotu, który mówi nam, kiedy włączyć silniki oraz w którym momencie uruchomić dopalacz, dzięki czemu startujemy z wyciem z pokładu lotniskowca w kłębach pary z katapulty. Niesamowity, zapierający dech w piersiach realizm funkcjonowania lotniskowca, jest tak wszechobecny, że omal nie chce się startować. Czystą przyjemnością jest włączenie dowolnej z zewnętrznych kamer i oglądanie tego, co dzieje się wokół nas. Czegoś takiego nie oferował dotąd żaden symulator lotu. Jeżeli uznamy interaktywny pokład za coś niezwykłego, to podobnie musimy ocenić trójwymiarowy wirtualny kokpit. W większości symulatorów tryb wirtualny jest praktycznie niewykorzystany i jego funkcje są bardzo ograniczone, gdyż nie możemy odczytywać wskaźników i dokonywać zmian. Kokpit „Super Horneta" rozwiązuje te problemy, oferując nam doskonale odwzorowany i w pełni funkcjonalny panel przyrządów, gdzie działają wszystkie przełączniki, gałki i wyświetlacze. Obsługując funkcję HOTAS (Heads On Throttle And Stick), wirtualny kokpit wynosi realizm 3D na zupełnie nowy poziom, umożliwiając pilotom regulację wielofunkcyjnych wyświetlaczy. Jest to doskonała opcja, która, obok misji treningowych, dwóch kampanii (Morze Barentsa i Ocean Indyjski) oraz rozbudowany opcji kontroli poczynań skrzydłowych, czynią z „Super Horneta" jeden z najbardziej innowacyjnych symulatorów, jakie ukazały się w tym roku.

Wśród takiej masy zalet trudno znaleźć jakieś słabości. Intro w stylu „Top Gun", gdzie prawdziwi aktorzy pojawiają się na tle komputerowo generowanej scenerii ma nas przekonać o tym, że realizm „Super Horneta" łagodzony jest przez dostarczającą wiele zabawy rozgrywkę. W szaleństwie trybu multi-player uczestniczyć może jednocześnie 24 graczy, a misje solowe obejmują zarówno desperackie pojedynki „jeden na jeden", jak i rozbudowane zadania polegające na atakowaniu celów w powietrzu i na ziemi.

Szkoda tylko, że dbałość o realizm i poziom szczegółowości nie znajduje odzwierciedlenia w strukturze kampanii. Jednak na początku przyszłego roku Digital Integration planuje wydanie wersji „F/A-18E Super Hornet Gold", gdzie znajdziemy zarówno dynamicznie ewoluujące kampanie, jak i opcje dowodzenia eskadrą, co powinno zniwelować obecne niedomagania. Czekamy!

DEAN EVANS

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „FA/18E: Super Hornet" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P200, 32 MB RAM, Voodoo I (4MB)**



Werdykt: Po wyłączeniu zaawansowanych opcji graficznych, powinien ruszyć, chociaż w żółwim tempie.

■ Komputer Testowy: **PIII 500, 128 MB RAM, TNT2 (32MB)**



Werdykt: W najwyższej rozdziałce i przy włączonych wszystkich opcjach osiąga optymalną szybkość.

■ **Za:** Doskonały realizm, akcja i grafika 3D. To wizja interaktywnego lotniskowca.

■ **Przeciw:** Dosyć trudna w obsłudze. Niezbyt dopracowana struktura kampanii.

Brak większych niedociągnięć, wszechstronność i mile widziane dodatki podnoszą atrakcyjność gry.

WERDYKT 90%

ALTERNATYWNE ■ F-22 Lightning III 90% ■ MiG Alley 83%

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

Nareszcie! Microsoft zdecydował się wypuścić na rynek długo oczekiwaną „AOE2", następczynię słynnej „Age of Empires". Zerknijmy na tę raczkującą bestię...



Kilka metrów kamiennego muru i ekipa budowlana we wrażych koszulkach. Szykuje się remont generalny...

- Wydawca: **Microsoft**
- Producent: **Esemble Studios**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Microsoft**
- Strona WWW: **www.microsoft.com/games**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Czy potrzeby wszystkich trzęsących się z niecierpliwości graczy zostaną zaspokojone? Przekonacie się sami. Na razie, w oczekiwaniu na przypływ gotówki, potrzebnej na zakup programu, proponuję przeczytanie poniższego artykułu, który (mam nadzieję) choć po trosze zaspokoi zżerającą Was ciekawość.

Już od zarania cywilizacji ludzie starali się zdobyć władzę nad światem. Zawsze znajdowali się tacy, których marzeniem było niezmierzone bogactwo i niczym nieograniczone jedynowładztwo. O ten Mickiewiczowski „rząd dusz" bój toczy się od niepamiętnych czasów i trwać będzie dopóty, dopóki istnieje człowiek. Pierwsze imperium powstało prawdopodobnie ponad 5000 lat temu, a ostanie jeszcze nie upadło. Sądzę, że długo do tego nie dojdzie, pomimo iż wielcy tego świata gardłują o zjednoczeniu „ponad podziałami". Nie miałoby to jednak dotyczyć całej Ziemi, a przecież tylko takie rozwiązanie dało by szansę na rzeczywistą likwidację panujących nierówności - czyżby komuna, ale na skalę globalną? Tę ideę na szczęście mamy już za sobą, ale odwieczna gra o władzę wciąż trwa i nigdy się nie zakończy. Ta najważniejsza, najprawdziwsza i najbardziej wciągająca ze wszystkich gier, żadnemu (żadnej) z nas nie jest obca. Jedni grają w nią naprawdę, inni tylko myślą, że to robią, pozostali po prostu tylko o niej marzą i to im wystarcza. Właśnie dla tej trzeciej grupy, znany nam dobrze Microsoft stworzył, teraz już dwie, części serii „Age Of Empires", pozwalając, by marzenia, przynajmniej na ekranie monitora, mogły przyoblec się w bardziej realne kształty.



PO OCZACH I USZACH...

...uderzy nas z pewnością wspaniała kakofonia barw i dźwięków. Jednak nie podniecajcie się zbytnio. Mimo szumnych zapowiedzi, w wyglą-



Sielski widoczek z pocztówki. A wszystko to pracuje dla burżujów i kleru.

ZIELONYM W TO GRAJ

W tym jakże udanym sequelu sama gra zmieniła się nieznacznie. I bardzo dobrze. Zbyt gruntowna przebudowa raz sprawdzonego produktu, bardzo rzadko zdaje egzamin. Zastosowanie w „AOE 2" dobrze wszystkim znanych rozwiązań zaowocowało dużą prostotą jej obsługi. Rasowi RTS-owcy, a przede wszystkim ci z nich, którym udało się zasmakować w jedynce, nie powinni mieć żadnych kłopotów z bardzo intuicyjnym opanowaniem samej rozgrywki. Naukę obsługi interfejsu spokojnie można scedować na kompletnie zielonych użytkowników. Ale i oni nie powinni ronić łez nad swą ignorancją. Specjalnie dla nich Esemble Studios zaprojektowało specjalną, wprowadzającą do gry kampanię, która krok po kroku wyjaśni im zawiłości zarządzania jednym z trzynastu dostępnych w grze imperiów.

dzie naszego pupilka zmieniło się niewiele. Podrasowanie grafiki, acz ładniutkie, nie spełniło moich oczekiwań. Dostaliśmy właściwie to samo, co w jedynce, tylko w większej liczbie kolorów i w wyższych rozdzielczościach. A co ze zindywidualizowanym, charakterystycznym wyłącznie dla danej nacji wyglądem jednostek? Cóż, chyba trzeba będzie poczekać na „trójkę".

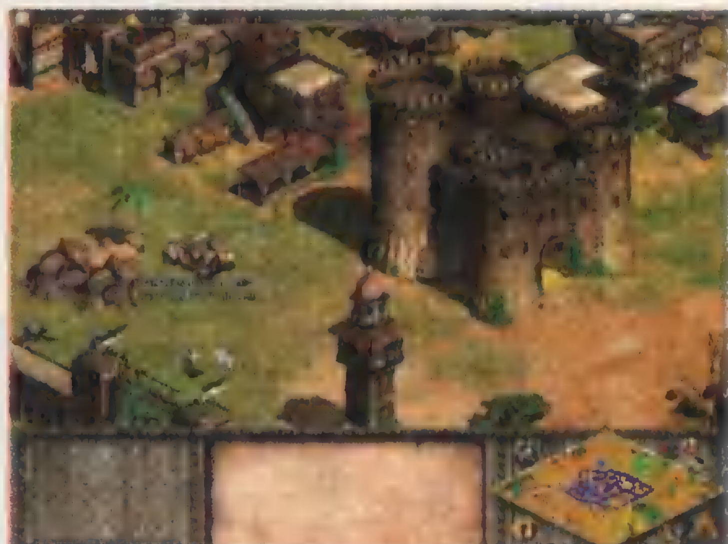
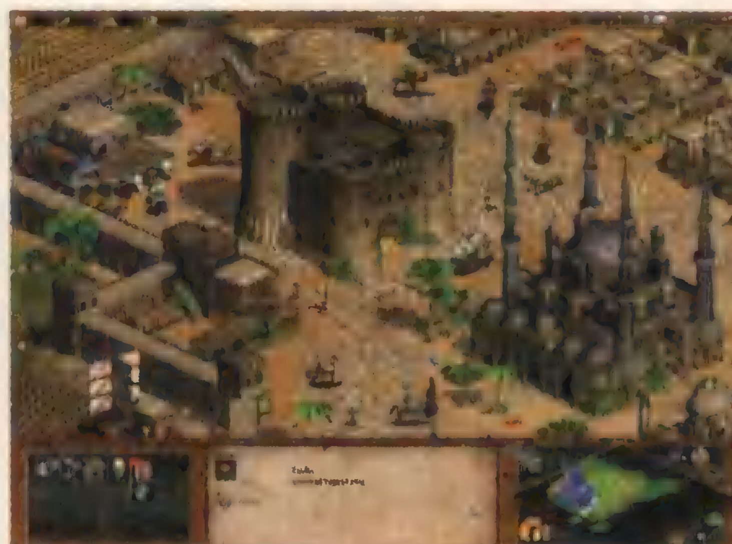
Nad towarzyszącą nam stale muzyką, nie ma co się dłużej rozwodzić. Po prostu jest w najlepszym gatunku. Nic dodać, nic ująć. Wstawki lektorskie, swym wysokim poziomem, zrobiły na mnie jednak prawdziwie piorunujące wrażenie, więc chcąc nie chcąc, muszę o nich wspomnieć. Zarówno same odzywki - ich treść - jak i wypowiadające je głosy są idealnie dobrane (czas może zastanowić się nad ich unarodowieniem?). Wypowiedzi bohaterów są zwięzłe i poprawnie wyartykułowane, a do ilustracji, raczej ubogich graficznie wprowadzeń do kolejnych scenariuszy zatrudniono głos iście telewizyjny. Temu wszystkiemu towarzyszą odgłosy toczących się właśnie bitew. Szczęk broni, krzyki atakujących i jęki rannych składają się na mroczny klimat prowadzonych przez nas śmiertelnych zmagań.



LAN CZY NIE LAN?

Jak z pewnością zdążyliście już zauważyć, przy okazji rozpracowywania jedynki, kilkuosobowa partyjka w „AOE" jest czymś, na czym opiera się cały jej sukces. Wystarczy stwierdzić, że multi-player w tej grze to coś najwspanialszego pod słońcem, a rozgrywka we czwórkę może wciągnąć nawet najbardziej zagorzałego przeciwnika strategii czasu rzeczywistego.

Co ma jednak zrobić zapalony RTS-owiec, któremu z jakichś nieznanych mu pewnie bliżej przyczyn, rodzice założyli „kłódkę" na dostęp do Internetu? Co, jeśli nie ma pod ręką zgranej paczki kumpli, gotowej na poczekaniu zmontować zaimprowizowanego LAN-a? Co wtedy? Wtedy nie pozostaje Ci nic innego jak tylko gra w pojedynkę... i tu właśnie zaczynają się schody. Z początku wszystko działa pięknie, a nasz elektroniczny przeciwnik umiejętnie potrafi spuścić nam całkiem tęgie lańsko, ale nie ma róży bez kolców. W pewnym momencie nasz ukochany „blaszak" po prostu dostaje czkawki. Obraz przewija się, jakby chciał, a nie mógł, co i rusz się zacinając. Doprowadza to do sytuacji, w której ukończenie scenariusza nr 2 w kampanii francuskiej było prawie niewykonalne. Myślałem już, że jeszcze trochę, a nasz PII350 MHz wspomagany przez 128 MB RAM, po prostu stanie i więcej nie ruszy. To prawdziwy horror. Za sytuację taką odpowiedzialny jest najprawdopodobniej zaimplementowany w grze skomplikowany algorytm sztucznej inteligencji, który, przy zbyt wielkiej liczbie dowodzonych przez komputer cywilizacji (może być ich nawet 7), zapycha procesor i na tym koniec. Podobno na szybszych maszynach (PIII 500, 256 MB RAM) powyższy problem nie występuje, ale nasz PC to przecież też nie ułomek. Poza tym, co z pewnością bardzo zasmu-



Gigantycznym wysiłkiem całego narodu budujemy... CUD! Kupa gruzu...



Czuwać musi żołnierz, by nie przeszkodził wróg!



ci amatorów samotnych rozgrywek, proponowane nam przez grę scenariusze przeważnie nudzą i są wtórne w stosunku do przygód znanych nam z części pierwszej.

CHLUBNE NOWINKI

Jak wcześniej wspomniałem, w samej grze zobaczycie niewiele rzucających się w oczy zmian (no może poza zauważalną od razu znaczną poprawą jakości zarówno dźwięku, jak i obrazu). Z pewnością jednak powinniście zwrócić uwagę na pewne dodatki, których na próżno by szukać w części pierwszej.

Najbardziej rewolucyjnym i wyjątkowo trafionym posunięciem, moim zdaniem, było nauczenie naszych żołnierzy podstaw musztry. Formacje są nie tylko estetyczne, ale także bardzo przydatne w walce. Teraz już nasza dumna armia nie pęta się po mapie na podobieństwo zbieraniny żebraków i domokrążców spod ciemnej gwiazdy, a karne, równe, błyszczące stalą szeregi to norma, nie wyjątek. Wydaje mi się, że obok innych brak tu jeszcze tylko jednego typu formacji, znanego nam z „Homeworlda". Dokładny odpowiednik opcji CUSTOM byłby tu jak najbardziej na miejscu. Reszta udoskonaleń nie jest aż tak spektakularna i ma znaczenie raczej kosmetyczne.

LEKCJA HISTORII

„AOE 2" przez producenta reklamowana jest jako produkt posiadający solidne i niezaprzeczalne walory poznawcze. Rzeczywiście, w grze zaimplementowano, dostępną z głównego menu, encyklopedię średniowiecznego Świata. Podzielono ją na trzy części. W pierwszej, z konieczności w bardzo skrótowy sposób, przedstawiono dzieje każdego z trzynastu biorących udział w grze narodów. Druga wprowadzi nas w arkana ówczesnej sztuki wojennej, natomiast trzecia spragnionym wiedzy graczom zaprezentuje najważniejsze zagadnienia, nad których jak najpełniejszym poznaniem stale pracują historycy Wieków Średnich.

Encyklopedia ta to nie tylko stosunkowo lekkostrawne kompendium wiedzy. To także znakomita zachęta do kupna samej gry. Zdesperowany lenistwem swej krnąbrnej latorośli rodzic z pewnością sypnie groszem i zdobędzie „AOE 2". A nuż stanie się cud i jego wyrodny dzieciak zainteresuje się tak nielubianą przezeń historią? Kto wie?

„«AOE2» to godna następczyni znanej wszystkim jedynki"

REASUMUJĄC...

„Age of Empires II: The Age of Kings" to bardzo dobra, starannie wykonana, obdarzona wspaniałym tłem dźwiękowym gra, która z pewnością stanie się wielkim rynkowym przebojem. Jestem święcie przekonany, że tym, którzy zdecydują się na jej zakup, zapewni wiele godzin wspaniałej rozrywki. Niektórzy, dzięki opcji gry po sieci, z pewnością zawrą nowe, wirtualne przyjaźnie, a kilku grających odkryje zapewne, że historia to nie tylko nudne wkuwanie. Jednak z uwagi na bardzo duże wymagania sprzętowe, wtórną w stosunku do jedynki grafikę i nudne, schematyczne kampanie trybu single-player, nie mogłem lepiej ocenić omówionego wyżej produktu.

Jak widać, temu wydanemu przez Microsoft programowi daleko jeszcze do doskonałości. Stopniem dostarczanych emocji z rzeczywistą grą o władzę równać się nie może, ale jako całość stanowi całkiem dobrą jej namiastkę. Tu przynajmniej nikt, oprócz samych graczy, nie będzie cierpiał, a do grobu pójdą jedynie wirtualni wojownicy. Pacyfiści nie krzyczcie za bardzo przeciw przemocy w grach, tylko sami siądźcie przed komputerami i odpalcie „Age Of Empires 2", a na własne oczy zobaczycie, że tu wcale nie chodzi o zabijanie! Tu chodzi o GRĘ, odwieczną, bezpardonową walkę o władzę! Tu chodzi o samo życie!

SEEKER



Za: Doskonały dźwięk, nowatorskie formacje. Wysoka inteligencja komputera.

Przeciw: Bardzo duże wymagania sprzętowe. Nudne, schematyczne kampanie.

Pasjonująca kontynuacja wspaniałej „AOE2". Powinna się znaleźć w posiadaniu każdego rasowego miłośnika RTS-ów.

WERDYKT **84%**

ALTERNATYWNE: Populous 3 93% | HOM&M III 92%

GORKY 17


Iście rolplejowe charakterystyki!

Zejdź ze mną do piekła ludzkich namiętności. Tam, gdzie szaleni naukowcy i nieudane eksperymenty ganiają się po ulicach z toporami w rękach. Lub w czymś im podobnym...

- Wydawca: **TopWare**
- Producent: **Metropolis**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **TopWare**
- Strona WWW: **www.topware.pl**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, Win95/98, Karta 3D**

Gdy wkładałem do napędu mojego „blaszaka" kompakt z tą grą, nie wiedziałem, że czeka mnie przygoda. Wielka przygoda w świecie niczym z najgorszego koszmaru. A na imię jej było „Gorky 17"...

Zadaniem dowodzonej przez Ciebie grupy superkomandosów będzie wylądowanie w małej miejscowości pod Lubinem i odnalezienie członków poprzedniej ekipy, która zaginęła w tych stronach w bardzo dziwnych okolicznościach. Gdy wreszcie wydostaniemy się z prześnego pontonu na brzeg, roztoczy się przed nami prawdziwie koszmarny widoczek. Porozbijane pojazdy, leżące na ulicach ciała, budynki kryjące w sobie ociekającą kwasem zawartość... Gdy wreszcie rozejrzymy się nieco w sytuacji, szybko dotrze do nas, iż jesteśmy w miejscu, w którym ktoś poprzestawiał klocki w puzzlach DNA. Potwornie zmutowane bestie, przerażeni ludzie i tlące się szczątki naszych poprzedników, wpływają niesamowicie na budowanie atmosfery w grze. Błyskawicznie zmieni się także nasze zadanie i już po chwili wiedzieć będziemy, że trzeba odnaleźć tajemnicze macierze dyskowe, na których znajduje się właściwy zapis DNA zmutowanych biedaków. Cztery macierze ukryte w kilkunastu lokacjach i superkomputer, który ma je spiąć w całość - oto pokrótce nasza rola w „Gorky 17".



Oto efekt działania połączonego zestawu ppanc., wyrzutni RPG i erkaemu. Dwa w jednym?

Gra silnie bazuje na koncepcji „Final Fantasy" - przynajmniej jeśli chodzi o jej „mechanikę". Całość pola, po którym się poruszamy jest płaską, niezwykle starannie wyrenderowaną bitmapą. Dopiero na niej ustawiono obiekty 3D, takie jak chociażby nasi bohaterowie. Szybko można przyzwyczaić się do nieco dziwnego rzutu na środowisko gry, bowiem natychmiast wychodzi jego wysoka funkcjonalność. „Gorky17" jest grą naładowaną akcją z elementami przygodówki, rolpleja i zręcznościówki. Wszystkie te elementy doskonale tutaj wyważono. Nasi gieroje mają podręczne inventory, w którym gromadzą najpotrzebniejsze rzeczy. Każdy z nich opisany jest zestawem kilkunastu cech, potrafiących się zmieniać wraz z ilością ubitych wrogów. Bohaterowie ewoluują wraz z akcją i nie są dla wroga bezbronnym mięsem armatnim. Fakt bazowania tylko na znalezionym sprzęcie dodaje „speeda" i zmusza nas do nieustannej eksploracji. Komandosi poruszają się po lokacjach wedle naszej woli, ale maszerując, spotykają zaczajone bestie i wówczas przechodzimy do trybu walki. Tutaj już więcej elementów wykonano w 3D - właściwie sama gradacja ze względu na typ wykonania sugeruje do czego strzelać, a do czego nie. W przeciwieństwie do „FF7" nie mamy tutaj tak dynamicznych kamer i efektownego działania broni (w końcu to epoka techniki, a nie magii). Całkiem pokaźny bestiariusz nie raz zatopi w naszych ciałkach swoje ostrza. Bestie potrafią być przerażające! Sam często oddawałem przeciwnikowi pierwszą turę walki, by zobaczyć w jaki sposób uderza. Wszystkie obiekty 3D wykonano niezwykle starannie, a jakość wstawek wideo ocenił zaprzyjaźniony grafik z „Computer Arts", pytając - „To zrobili nasi? Niemożliwe..." „Gorky 17" to, po długim zastoju, naprawdę niezła gra Metropolis. Posiada wysoką grywalność i potrafi przykuć do monitora na długie godziny. Polecam ją miłośnikom synkretyzmu gatunkowego i tym wszystkim, którym przestały wystarczać klimaty „Z Archiwum X". The Truth Is Here!

BLACK MAIL

„Klimat, mroczność i niecodzienność. Oto, dlaczego lubię «Gorky 17»"

METROPOLIS MA GŁOS

GK: Co zainspirowało Was do tego, by zrobić „Gorky'ego"?
Grzegorz Miechowski: Gra bardzo długo ewoluowała, do momentu, kiedy zyskała swój ostateczny kształt. Początkowo miał to być produkt zręcznościowy w stylu automatów w salonach gier! Naprawdę!!! Potem zaczęła powstawać bardziej złożona fabuła i zmieniliśmy koncepcję całego projektu. Ostatnie duże zmiany zostały wprowadzone na początku tego roku (np. bitwy na oddzielnych screenach), no i... mamy „Gorky 17". Trudno więc mówić o konkretnej rzeczy, która nas zainspirowała.

GK: Która z bestii jest Waszą maskotką?
Grzegorz: Różnie to bywa, każdy z nas ma swojego „idola", ale myślę, że numer 1 to Garcia. Jest sporych rozmiarów i wypuszcza głowę z ręki, kiedy umiera... Myślę, że dzięki temu ostatniemu prowadzi w rankingu.

GK: Czy projekt „Gorky 17" doczeka się jakiejkolwiek kontynuacji w dalszych planach Metropolis?
Grzegorz: Mamy sporo pomysłów, ale w tej chwili nie wiemy, czy powstanie następna część. Jak to zwykle bywa, zależy to od komercyjnego sukcesu gry.

Za: Grywalność, klimat.

Przeciw: Brak dynamicznych kamer i regeneracji bohaterów bez medykamentów.

Napakowana akcją, świeża niczym dziewica i przerażająca koszmarnością fabuły. Yeah!

WERDYKT 80%

ALTERNATYWNE Final Fantasy VII **92%** ■ Return To Krondor **89%**

NAPOLEON 1813

O rok za późno, tak można by skwitować to, co stało się udziałem Napoleona. Po prostu zapomniał o kożuchu i kilku kanapkach. Poza tym przewidział wszystko... No, prawie wszystko...

- Wydawca: **Empire**
- Producent: **Empire**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **109.00**
- Dystrybucja: **Mirage**
- Strona WWW: **www.empire.co.uk**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95**



W roku pańskim 1813 Europa przeżywała kres największej wojny, jaką zgotował w swej historii naród francuski. A właściwie, pewien kurduplowaty korsykanin z rozwiniętym ego. Napoleon sam założył koronę na swą głowę. Podbił rozsypane landy niemieckie i Italię. Jego armia utknęła w Hiszpanii, a marynarka poniosła sromotną klęskę pod Trafalgarem. Z jednej strony Rosja, z drugiej Anglia.

Wybór padł na tę pierwszą i Wielka Armia zginęła w jej bezkresie. W roku 1813 Napoleon postanowił obronić przed rosyjską inwazją podbitą Austrię. Musiał stoczyć szereg walk z oddziałami cara Aleksandra i wspierających go Prusaków. Jeśli chcesz, możesz spróbować swych sił w tej wielkiej kampanii. Może odwrócisz bieg wydarzeń?

ROK 1813

Najnowszy produkt Empire daje nam szansę zostania wodzem dowolnej ze stron i sprawdzenia swych talentów strategicznych. Nowością wprowadzoną w „Napoleon 1813" jest możliwość rozegrania nie tylko konkretnej bitwy, ale i całej kampanii. O ile w części pierwszej przyjdzie nam się zetknąć tylko z taktycznymi niuansami początku XIX wieku, o tyle kampania da nam możliwość pokierowania całością sił, zapleczem materiałowo-ludzkim i dyplomacją. Dla mnie to była prawdziwa bomba. Gdy nasze oddziały spotkają się z „konkurencją" dochodzi do bitwy, w której możemy dowodzić osobiście, lub zdać się na komputerowych sztabowców. Oczywiście w tym momencie wreszcie zaczynają odgrywać znaczącą rolę parametry poszczególnych dowódców, ale takie rozwiązanie pozostawia pewien niedosyt. Autorzy dali nam jednak spore pole do popisu. W dziale taktycznym możemy wybrać bitwę, którą chcemy stoczyć: Lutzen, Bautzen, Katzbach, Drezno czy wreszcie Lipsk. Podzielono to sprytnie między cztery scenariusze, których akcja rozgrywa się od marca do września 1813 roku. Kampanię możemy zacząć w marcu (pola Niemiec) lub kwietniu (powstała nowa Wielka Armia), co zdecydowanie rzutuje na przebieg i możliwości jej zakończenia (jesień 1814). To coś dla prawdziwych weteranów!

KULI ŚPIEW

Gdy przed naszymi oczętami rozciągną się niemieckie pola, wiadomym się stanie, że oto losy Cesarza są w naszych rękach. Pole bitwy przedstawiono w ciekawym rzucie 2D (nieco od góry i z tyłu), co daje możliwość dobrego zarządzania wojskami, lecz nie dorównuje rozwiązaniom, jakie znamy z „Sid Meier's Gettysburg". Pod względem technicznym „Napoleon 1813" zostaje kilka lat w tyle, za najnowszymi reprezentantami gatunku. Za to mechanika gry jest niemal bez zarzutu. Doskonale oddano formacje i metody prowadzenia ich do walki. Możemy wpłynąć na szyk (linia, podwójna linia, rozproszony etc.) i sposób urzutowania (kolumna, zwarta kolumna, linia itp.) - co bardzo oddziałuje na przydatność w boju. Wprowadzono tutaj także postać dowódcy, którego odległość od podległych mu oddziałów wpływa na szybkość wykonywania poleceń. Bardzo uproszczono charakterystykę armii - teraz ważna jest liczebność dywizji, doświadczenie i morale. Spadek któregokolwiek z tych czynników powoduje odejście oddziału z walki. Proste, nieprawdaż? Największym chyba minusem gry jest dość uboga i niewyraźna oprawa muzyczno-graficzna. Nie znajdziemy tutaj wspaniałych mundurów i marszy z epoki - wielka szkoda! Ponieważ zabawa rozrywa się w czasie rzeczywistym, bardzo duże znaczenie ma odpowiednio wczesne wydanie dyrektyw - oddziały wykonują je po długiej chwili. Szybko dostrzeżemy funkcjonalność interfejsu. Po wydaniu rozkazów dziesiątkom dywizji, gdy zacznie na dobre podnosić się kurz bitewny, same ruszą w bój. Przeciwnik ma dość dobrze opracowane AI, ale brakuje mu tzw. bigla.

Gra porusza bardzo interesujący okres kariery Napoleona, ale zabrakło jej genialności postaci historycznej i talentu grafików, którzy stworzyli serię Battleground. **JAGD 52**



Za: Tematyka, możliwość rozegrania kampanii.

Przeciw: Oprawa graficzno-dźwiękowa, słabe realia epoki.

Ciekawa, lecz przeznaczona właściwie tylko dla maniaków. Brak jej wielkiej grywalności i posmaku władzy nad Europą.

WERDYKT 71%

ALTERNATYWNE
- Imperialism 2 **85%**
- Napoleon In Russia **73%**

PIZZA SYNDICATE PL

Duża, musi być duża i z pepperoni. Oczywiście proszę nie zapomnieć o sosie i przyprawach. Aha i lubię jeszcze oregano, więc... Co to jest?! Koncert życzeń?!





Berlin, Waszyngton, Londyn czy Moskwa... Moskwa?



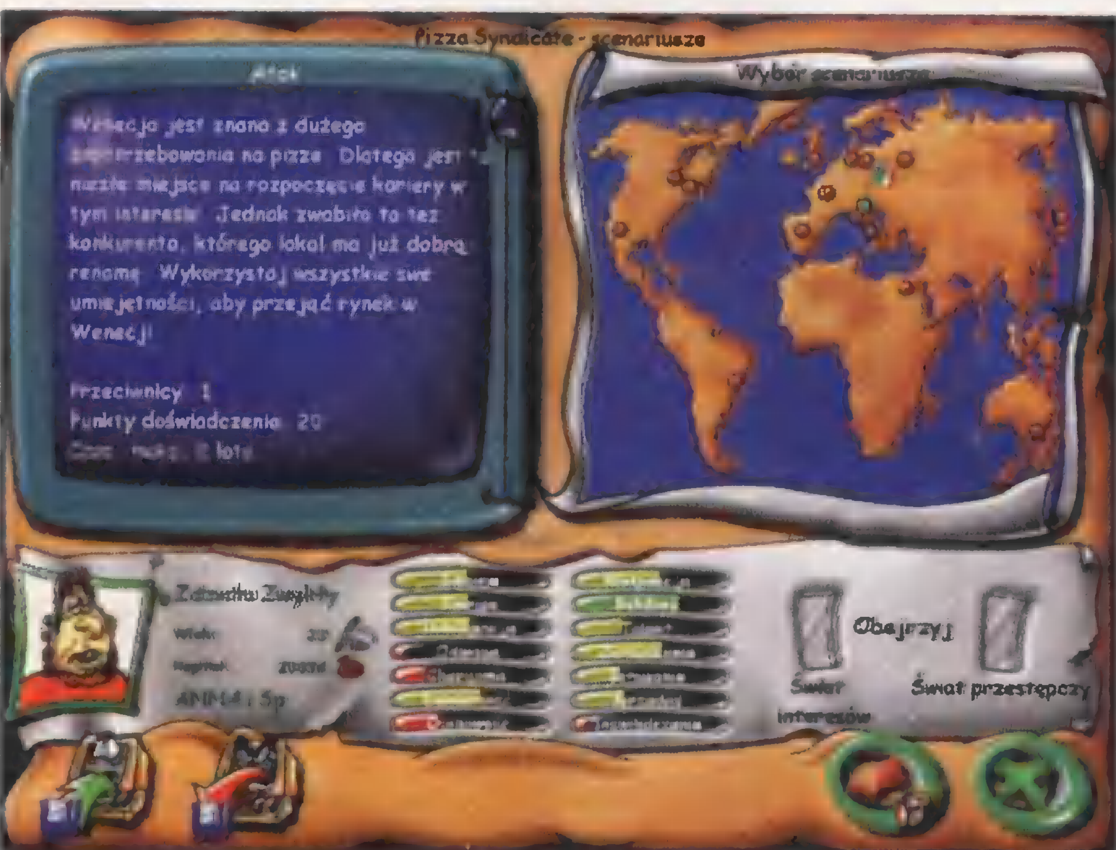
- Wydawca: **Software 2000**
- Producent: **Software 2000**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **CD-Projekt**
- Strona WWW: **www.cdprojekt.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Znacie to? Znacie. Wystarczy przecież wylądować w jakiejś dowolnej pizzerii i spróbować nieco pogrymasić, by zostać zmieszanym z błotem (okalającym zresztą sąsiednie stoliki). No, a nawet jeśli trafiliśmy na jakiś tzw. porządny lokal, to ilość gotówki, jaką trzeba wydać przy najmniejszej próbie zmodyfikowania menu, jest po prostu gigantyczna. Od teraz koniec z tym. Może się nie najemy, ale pokażemy tym psubratom, jak powinno się prowadzić dobry interes.

Naszym zadaniem w tym arcyzabawnym kawałku stuffu, jakim jest „Pizza Tycoon" będzie prowadzenie interesu gastronomicznego. Jako młody biznesmen, szybko wykupujesz rozpadającą się ruinę na przedmieściu i zaczynasz od rekrutacji personelu. I tutaj czeka Cię wielkie zaskoczenie - każda z postaci opisana jest kilkunastoma cechami oznaczającymi jej przydatność do konkretnych zadań. Każdy lokal musi (lub tylko może) mieć kucharza, personel obsługujący salę, ochronę i menedżera. Uff... To nie wszystko, aby nasi goście mieli po co w ogóle tutaj przychodzić, trzeba ich na czymś posadzić, dać czyste naczynia i nie zapomnieć o uśmiechu. Oczywiście nie byłbym sobą, gdybym nie wspomniał o opcji meblowania naszego „gniazdka" - od koloru desek na podłodze po typ grilla. „Pizza Syndicate" daje nam także możliwość ingerowania w menu. Odbywa się to w bardzo, hm... smakowity sposób. Możemy bowiem osobiście wypromować dany gatunek wypieku, układając na nim zestaw dodatków wybrany spośród 80 rodzajów przystawek. Mamy tutaj: owoce, warzywa, wędliny, przyprawy... ich ilość jest niewiarygodna. Pizzę możemy „komponować" osobiście i wówczas otworzy się przed nami arcysmaczny screen, z tzw. „blatem" do owego przysmaku. Możemy na nim układać wybrane przez nas produkty tworząc arcydzieło kulinarno-wizualne. Potem jeszcze tylko weryfikacja przeprowadzana „na ludziach"! Wreszcie nadszedł czas otwarcia lokalu. Dotychczasowe dość płaskie widoczki zastępuje izometryczny wgląd w układ przestrzenny pizzerii. Możemy teraz usłyszeć komentarze od pętających się tutaj klientów, nakazać zmiany w menu czy też... wynająć następną ruderę i zamienić ją w „fabrykę pieniędzy". Na tym nie koniec! „Pizza Syndicate" daje nam możliwość zostania Ojcem Chrzestnym lokalnego gangu. A ze względu na opcję budowania lokali w wielu miastach na całym świecie - gang może stać się prawdziwą mafią. Rekrutujemy ludzi, uzbrajamy ich i... hajda na wroga! Podkładamy konkurencji zepsute produkty, karaluchy bądź w ostateczności bombkę! Organizujemy czyszczenie sejfu miejskiego banku, przekupujemy lokalnych radnych i policję... Możliwości jest bez liku. Wszystko tutaj jest połączone gigantyczną dawką humoru. „Pizza Syndicate" jest produktem wspaniałym, godnym następcą bardzo starego „Pizza Tycoon". Wprowadza nas w świat „small biznesu" z gigantycznym ładunkiem niesamowitej zabawy, przez co może w nią zagrać naprawdę każdy! I w dodatku... to ciasto jest ulepione po polsku! Smacznego!

JAGD 52

„Powalająca dawka humoru i arcypoważne rozgrywki finansowe"



- **Za:** Humor, grywalność, zakręcona grafika, po polsku.
- **Przeciw:** Czasami zbyt niewyraźne menusy.

Bardzo udanie łączy w sobie wątki „prawdziwego" menedżera z „jajcarstwem" rozgrywki.

WERDYKT 82%

ALTERNATYWNE ■ SimCity 3000 92% ■ Pizza Tycoon

Nie każdy rekin branży nosi garnitur. Ten 28-letni Londyńczyk robił kiedyś wideoklipy dla BMG, organizował imprezy w najlepszych klubach i pokazywał się w towarzystwie gwiazd muzyki pop. Wszystko do czasu, kiedy poleciał za Atlantyk, aby założyć nowy oddział Take 2 pod nazwą Rockstar.

SAM HOUSER

ROZMAWIAŁ: OWAIN BENNALACK

Jaka jest pogoda w Nowym Jorku?
Tak się składa, że niedawno przez miasto przeszedł huragan. Oficjalnie ogłoszono stan klęski żywiołowej. Ale ponieważ jestem Anglikiem, moim zdaniem był to jedynie nieco bardziej rzęsisty deszcz.

Jakie jest Twoje zdanie na temat Amerykanów?
Różnica między nimi a Brytyjczykami leży w podejściu do całej sprawy. Tutaj najważniejsza jest karta graficzna i liczba wielokątów. To tak, jakby dyskutować na temat rodzaju taśmy, na której rejestruje się film.

A na czym koncentruje się Rockstar?
Ktoś mógłby pomyśleć, że po zrobieniu „GTA", teraz będziemy robić gry o seryjnych zabójcach, których głównym zajęciem jest zażywanie kokainy i heroiny. Ale nie tym chcemy się zajmować. Może wydać się to kaprysem, ale chcemy robić gry, które nam się podobają. Najważniejsza jest grywalność.

Rockstar nie będzie więc pretendować do miana specjalistów od rzeczy „moralnie kontrowersyjnych"?
Nie, ale nie będą to też gry typu „Rolling Stones". Chociaż nic nie potrafi bardziej spopularyzować produktu, jak odrobina kontrowersji. Trzeba to jednak połączyć z atrakcyjną rozgrywką. Przykładem, gdzie to się nie udało, był „Postal". Facet dostaje świra i zaczyna zabijać wszystkich w zasięgu wzroku. Niezły pomysł, ale autorzy nie wsparli tego żadną rozsądną fabułą.

A czym według Ciebie jest grywalność?
Dla mnie wszystko obraca się wokół oryginalności. Musi to być coś nowatorskiego. Ogromnego doświadczenia w tym nabrała firma DMA. Musi to być również coś takiego, że kiedy przerwiesz grę i zasiądziesz do kolacji lub przed telewizorem, nadal będzie Ci to chodzić po głowie. „GTA2" to trudny projekt. W przypadku „GTA", ludzie zetknęli się z czymś takim po raz pierwszy. Musieliśmy nieźle się napocić, aby zapewnić niezbędny powiew świeżości - udało nam się to chyba osiągnąć w takich momentach, w których gangi nagle stają po stronie gracza lub służą pomocną dłonią wystrzeliwując nadgorliwych policjantów. Jak stwierdził Gary Penn z DMA, „mamy do czynienia z piaskownicą pełną nowych zabawek".

Czy masz swój ulubiony samochód?
Tak, gangsterski wóz Yakuzy.


Z jakiej korzystasz broni?
UZI z tłumikiem. Moim zdaniem jest to jedyna naprawdę straszna zabawka. Pole ostrzału wszystkich postaci ograniczone jest do zasięgu wzroku, dlatego też można podkraść się do przeciwnika i ustrzelić go, zanim zorientuje się, że coś jest nie tak. Znam oczywiście ludzi, którzy są specjalistami od koktajli Mołotowa, które właściwie użyte, mogą dostarczyć sporo radości.

Co pozwala Ci się skoncentrować?
Moim partnerem jest Terry Donovan, syn nieżyjącego już znanego fotografika, Terence Donovana. Jego ojciec powiedział mi kiedyś, że kiedy robi się coś kreatywnego, jak na przykład sesję zdjęciową, trzeba mieć jeden świetny pomysł. Trzeba mieć coś pojedynczego, co staje się celem egzystencji.

I to wystarczy do uzyskania pełnej koncentracji?
Nie chcę wypaść jak ostatni dupek, ale uważam, że zbyt wiele gier - i zbyt wielu dziennikarzy - koncentruje się na technologii. Próbę czasu przetrwały jedynie te firmy, które opowiadają wspaniałe historie, mają jakieś „drugie dno". Po dzień dzisiejszy ogromną popularnością wśród młodzieży cieszą się filmy Martina Scorcese. Niedawno po raz kolejny obejrzałem od początku do końca „Szalonego byka". Pod względem kinematograficznym jest niezły, ale nie jest to „Terminator 2" czy „Gwiezdne Wrota". Ma jednak wciągającą fabułę przedstawioną w ciekawy sposób i aż chce się do niego wracać.

Jednak o wiele łatwiej jest zachęcić ludzi dobrą grafiką. Właśnie skoncentrowanie się na niej musi być wielce kuszące.
Grywalność to coś, co najtrudniej sprzedać, gdyż jest tak bardzo ulotne. Dlatego lubimy łączyć dużą grywalność z jakimś wyrazistym elementem marketingowym. To kontrowersje przyciągnęły ludzi do „GTA", ale to nie one wpłynęły na wielkość sprzedaży.
Jeżeli uda nam się powtórzyć ten sukces, będziemy się bardzo cieszyli. Nie zamierzamy jednak wyprodukować gry o tytule „Seryjny zabójca", gdzie gracz wciela się w postać Teda Bundy [jeden z najsłynniejszych amerykańskich seryjnych zabójców, który gustował w ponętnych studentkach - przyp. red]. Nie zamierzamy wciskać ludziom chałtury.

Nad czym oficjalnie pracuje Rockstar?
„GTA2" na PC i PlayStation oraz „Thrasher" na PlayStation. Następnie skoncentrujemy się na PlayStation 2. Jestem wielkim zwolennikiem teorii łączącej przyczynę ze skutkiem. Firma Sony pragnie całkowicie zawładnąć naszym salonem. Udaje im się to od mniej więcej 20 lat, ale dotąd byliśmy zmuszani do kupowania wielu różnych pudełek - wideo, telewizor, wie-



Peter Fonda z powodzeniem udający Sama Housera. A może na odwrót?

„Wszystko przez „GTA", która okazała się niezwykle popularna i zdobyła ogromny rozgłos. Uważam, że mamy powody do dumy."

[redacted]

ża stereo, PlayStation - przez co w pokoju gościnnym zrobił się lekki bałagan. PlayStation 2 to, z kolei, jedna maszynka, jeden cel i łubudu. Mamy już całą listę gotowych tytułów czekających na dzień premiery.

Czy któryś z nich trafi na PC?
Tak, chociaż osobiście uważam, że dobra gra na konsolę jest czymś innym niż dobra gra na PC. „GTA" to jeden z tych rzadkich wyjątków.

Czyżbyś przewidywał koniec ery gier na PC?
Nie. Wcale tak nie myślę. Wielu ludzi ma peceta i konsolę. Czy na PlayStation 2 będę mógł pograć w „Unreal Tournament"? Nadal uważam, że do tego typu gier najodpowiedniejsza jest klawiatura i mysz. Podobnie zresztą, nigdy nie byłem fanem gier sportowych na PC.

A co z X-box, wywołującą wiele wrzawy konsolą Microsoftu?
Ma wielki potencjał, ale dręczy mnie kilka wątpliwości. Krążą plotki, że nie trzeba będzie nic płacić producentowi sprzętu. Brzmi to wspaniale, ale jednocześnie oznacza, że produkcją gier będzie mógł zająć się każdy, kto tylko zechce i będziemy mieli do czynienia z takim samym bałaganem, jak w przypadku gier na PC. Popieranie proceduru płacenia Sony za każdą wyprodukowaną grę mogłoby wydawać się szaleństwem, ale zmusza to tego, żeby przyłożyć się do pracy. Poza tym, najpopularniejszymi grami, które zapewne zostaną przeniesione na nową konsolę są strzelanki FPP. Czy zatem Microsoft zdecyduje się wyposażyć swoją konsolę w klawiaturę i mysz? A w takim razie, czy będzie to konsola, czy już komputer osobisty?

Mówi się nawet o możliwości zmian konfiguracji sprzętowej.
No cóż, zapewne dla posiadaczy konsol jest to spełnienie ich marzeń. Jednak grzebanie w bebechach zawsze napawało mnie przerażeniem i wolałbym nie zawracać tym sobie głowy. Zazwyczaj wymieniam cały komputer, gdyż nie potrafię go rozbudować. Mam nawet kłopoty z dołożeniem pamięci! Oho, właśnie wyczyściłem twardy dysk!

W co ostatnio grasz?
Dużo czasu spędzam na graniu w „Everquest". Moim zdaniem jest to obecnie najlepsza gra on-line. Jednak nie zdobyła sobie zbyt wielkiej popularności.

Czy chciałbyś, aby Rockstar wszedł ostro na rynek gier on-line?
Marzę o tym. Mamy kilka pomysłów, z których jeden jest dosyć oczywisty...

Czyżby „GTA" w ogromnym mieście on-line?
[Śmiech] Nie będę tego komentował! Moim zdaniem największy problem z grami on-line, to osobowość. To tak, jak gra z komputerowymi przeciwnikami, gdyż zazwyczaj nie znamy innych internetowych graczy. Grając w „Blood" uwielbiałem trafić kogoś rakietnicą. Było to śmieszne, gdyż zazwyczaj dostawał któryś z kumpli. Jest to dobra zabawa i stosunkowo bezkrwawa.

Jakieś inne gry, które Cię ostatnio wciągnęły?
Nazywa się „Action Supercross" i stworzyła ją pewna węgierska firma, od której odkupiliśmy licencję. Gary Penn dał mi ją jakiś rok temu. Polega na pokonywaniu motocyklem dwuwymiarowych torów. Wrażenie jest po prostu piekielnie niewiarygodne. Mając również licencję na „Evil Knievel" postanowiliśmy połączyć ze sobą te dwie idee.

Czy zawsze szukacie pomysłów poza firmą?
Nie. Rockstar ma własne studio producenckie w Kanadzie. Tam właśnie powstała „GTA London". Można założyć, że 40 procent naszych produktów powstaje bezpośrednio w firmie, a 60 procent pochodzi z zewnątrz. Trzeba mieć własne studio, aby móc pracować samodzielnie, ale należy też współpracować z niezależnymi firmami, aby zachować świeżość pomysłów.

Wasza macierzysta firma, Take 2, miała kilka wpadek, jak na przykład „Lula: Virtual Babe". Czy Rockstar nie jest po prostu cynicznym sposobem pozbycia się złej reputacji?
Wszystko przez „GTA", która okazała się niezwykle popularna i zdobyła ogromny rozgłos. Przed wyjazdem z Anglii wypuściliśmy jeszcze „Three Lions". Nie wdając się w to, czy była to dobra, zła, czy przeciętna gra, urządziliśmy najbardziej odjazdową balangę w branży gier komputerowych. Największe sławy filmu i telewizji błagały o zaproszenie. Sztywniaki nie miały tam czego szukać i uważam, że mamy powody do dumy.

Więc Rockstar nie kryje się z tym, że zajmuje się głównie grami?
Wręcz przeciwnie. Szczycimy się tym, chociaż pochodzimy do tego na luzie. Tutaj zresztą jest to normą. Z kolei Take 2 w pewnym sensie zmieniła w ciągu ostatnich dwunastu miesięcy swój wizerunek. Bardziej skoncentrowała się na zawartości i przestała wydawać tego typu rzęchy, o których wcześniej wspominałeś. Widać to chociażby po takich tytułach jak „Hidden And Dangerous".

Niektórym ludziom imponują Twoje związki z branżą muzyczną.
Zupełnie bez sensu. Branża gier przypomina teraz najlepsze lata branży filmowej. Z kolei przemysł muzyczny przeżywa marazm. Można znaleźć tam bardzo dobrych ludzi, ale przytłaczają ich wszechobecne giganty. Niedawno odwiedziłem BMG opowiadając im o MP3. W ogóle mnie nie słuchali i kazali mi się przymknąć.

Najwyraźniej zaczyna przerastać ich technologia.
Dokładnie tak. Nasza branża to zupełne przeciwieństwo. Osobiście lubię hip-hop i w zasadzie w grach mogę znaleźć wszystkie ulubione kawałki. Możemy w naszych produkcjach zawrzeć praktycznie wszystko, gdyż są produkcjami w pełni multimedialnymi.

Czy sądzisz, że gry zastąpią filmy i muzykę?
Jest to ciekawa hipoteza. Kiedy miałem siedem czy osiem lat, słuchałem Davida Bowie oraz Adam and the Ants i tym żyłem. Teraz głównym tematem rozmów dzieciaków są gry.

Ale kiedy przeciętnego siedemnastolatka dopadnie chandra, to puszcza sobie The Smiths. Gry jeszcze tak nie oddziałują.
To prawda, ale pojawiają się gry, które wywołują silne emocje i reakcje. Jest to więc tylko ich kwestia spotęgowania. Masz szesnaście lat, wpadłeś w depresję, rodzice Cię nie rozumieją...

O wyprodukowaniu jakiej gry marzy Rockstar?
Dla mnie bohaterami z branży filmowej są Don Simpson i Jerry Bruckheimer. Zaczęli od „Top Gun", a potem zrobili „Twierdzę" i „ConAir". Absolutna perfekcja z precyzją i szalonym stylem, oto czego szukam.

A czy musiałaby być pełna przemocy?
Lubię szybką akcję. Jeżeli wiąże się to z przemocą, to trudno. Chciałbym kiedyś móc zdemolować wypełnioną ludźmi knajpę w Nowym Jorku. Chciałbym dorwać Glocka i móc sobie pofolgować. Gra musi zadziwiać, przyciągać wzrok, mieć kinematograficzny charakter i muszą występować w niej laski. Ot i cały przepis. Grą, która być może spełni te warunki, będzie „Max Payne". Oczywiście w zanadrzu mamy „GTA" i możemy sobie wyobrazić, że kolejna wersja też będzie miała wszystkie te elementy. O to właśnie nam chodzi.

FACECI W GARNITURACH

Potęga i pasja

■ O ile producenci gier są jak sami gracze, o tyle wydawcy nie są nastawieni do nich tak entuzjastycznie. Począwszy od „kowbojów" z lat osiemdziesiątych, którzy zbijali fortuny na sprzedawaniu tanich kaset dla Spectrum, po medialne firmy wchodzące w branże gier w latach dziewięćdziesiątych, faceci w garniturach zawsze postrzegali gry, jako kolejny sposób zarabiania pieniędzy, którym ktoś musi się zajmować. Ale Sam Houser jest jednym z wyrastających gigantów, który, jak większość z nas, dorastał przy grach na Atari, Spectrum czy Amigę. Z podobnych mu można by wymienić Krysa van der Kuyla z VIS Interactive, Demisa Hassabisa z Elixir Studios czy nawet szefa Eidosa, Iana Livingstone'a. Jeszcze długo kieszenie ich garniturów od Armaniego wypychać będą ukradkiem wynoszone z firmy gry, którym można oddać się w domowym zaciszu.

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU.

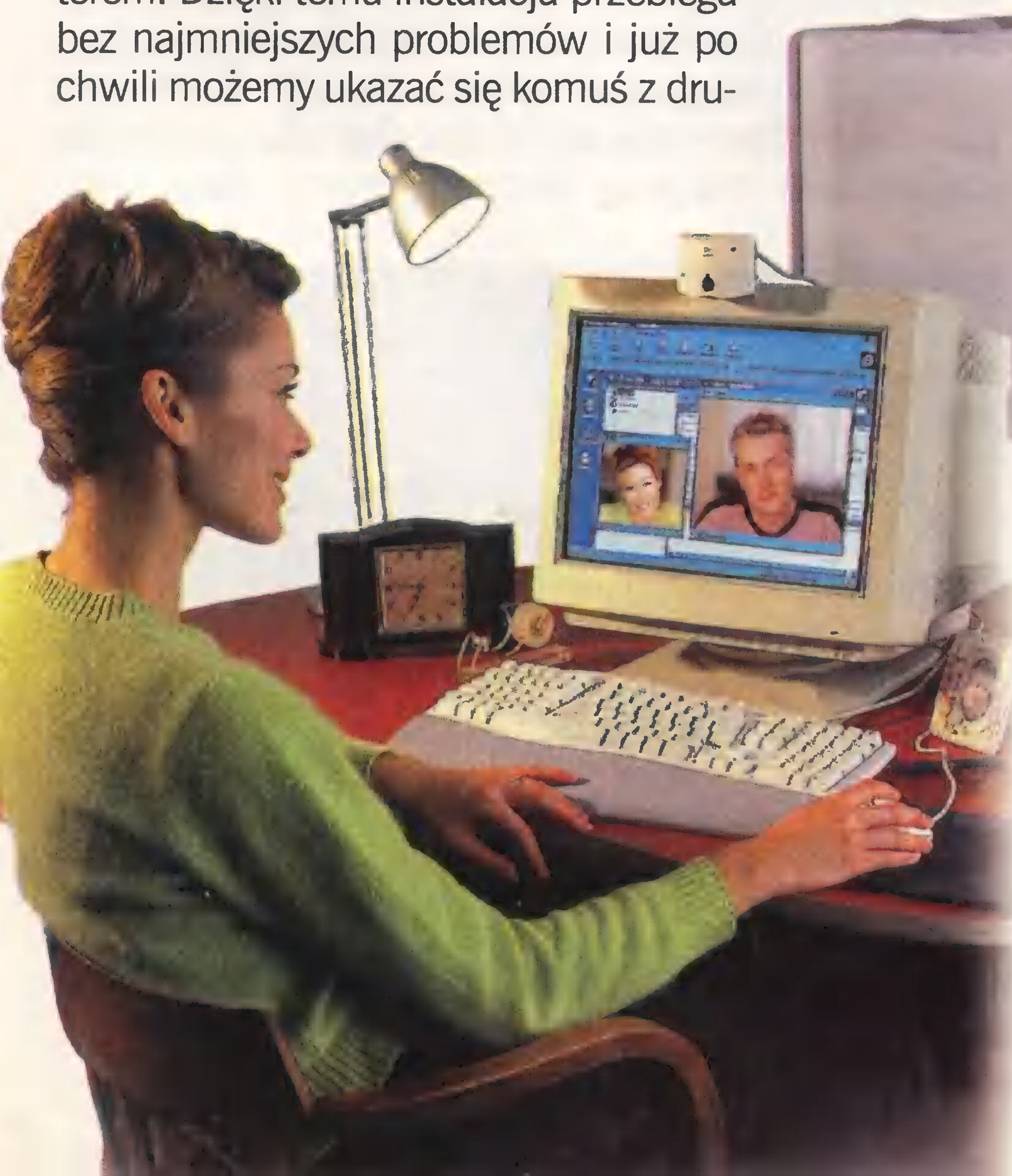
QUICKCAM WEB

W erze, w której najważniejszym towarem staje się informacja, wszystko zależy od tego, jak szybko została dostarczona.

- Producent: **Logitech**
- Dystrybucja: **Tornado**
- Cena: **Tel. (022) 8512401**

Dzięki Internetowi, który tę szybkość i masowość przekazywania wiadomości znacznie powiększył, zniknęło wiele barier i ograniczeń związanych z wymianą danych. Zmienia się także to, w jaki sposób możemy ową informację przekazać. Początkowo był to tylko tekst, później przyszedł czas na głos, aż wreszcie możemy swojego rozmówcę nie tylko usłyszeć, ale także zobaczyć.

Urządzeniem, które pozwala na taką zabawę jest kamera QuickCam Web firmy Logitech. Jest mała, zgrabna, a najodpowiedniejszym dla niej miejscem jest górna część monitora, tuż naprzeciwko naszej facjaty. W odróżnieniu od poprzednich modeli Logitecha, to cacko posiada wbudowany mikrofon, więc jedynym urządzeniem, jakie będzie nam jeszcze potrzebne, to port USB, przez który kamera połączona jest z komputerem. Dzięki temu instalacja przebiega bez najmniejszych problemów i już po chwili możemy ukazać się komuś z drugiej strony globu. Najbardziej jednak interesującą rzeczą dla wszystkich jest zasada działania i czy rzeczywiście sama idea videokonferencji jest do spełnienia w najbliższym czasie. I tu pojawia się wielki problem związany ze specyfiką dostępu do Internetu w naszym kraju. Większość użytkowników komunikuje sie za pośrednictwem TP S.A., co, jak wszyscy wiemy, nie zawsze oznacza uzyskania stabilnego połączenia. A co dopiero mówić o godziwym, dla tak dużej ilości danych, transferze. Przesyłany obraz przy tym połączeniu to kilka (a czasem nawet mniej) klatek na sekundę, co na pewno nie usatysfakcjonuje nawet najszybszego żółwia. Przy szybkim połączeniu można nawet osiągnąć przyzwoitą prędkość, ale jak wcześniej wspomniałem, dotyczy to tylko niewielkiej garstki użytkowników. Drugim mankamentem jest rachunek telefoniczny, jaki przyjdzie nam zapłacić po kilku takich sesjach. Zabawa jest jednak wciągająca. Gdy po raz pierwszy połączyłem się z jakimś gościem ze Stanów, który nawet nie chciał pokazać swojej twarzy i gadał jakieś dziwne rzeczy, odczucia były niesamowite. Na ekranie widziałem jak zapala papierosa, pisze coś na klawiaturze, w tle biblioteka pełna książek - klimat, jak w Millenium lub X-Files, a całość spotęgowana właśnie przez to, że wszystko działo się jakby w zwolnionym tempie. Urządzenie Logitechu może też służyć jako kamera lub aparat cyfrowy. Oczywiście daleko mu, jeśli chodzi o jakość, do normalnego sprzętu tego typu, ale zawsze... Zdjęcia czy też krótkie filmy można przesyłać e-mailem do znajomych bez przeprowadzania jakichkolwiek skomplikowanych operacji (klick-and-forget).



Videokonferencje to na pewno przyszłość komunikacji w Internecie. Nam jednak przyjdzie jeszcze na to trochę poczekać, choć podobno prowadzone są rozmowy o zwiększeniu prędkości transferu przez naszego monopolistę... Pogratulować. Z pewnością mogę polecić ten sprzęt każdemu, kto posiada szybkie łącze. Gwarantuje wspaniałą zabawę. **GRZEGORZ MICYK**

NOWOŚCI

- **Creative właśnie wypuszcza na rynek dopałkę zdolną zrewolucjonizować rynek kart 3D. Oparty na chipie NVIDII układ oferuje nam nową jakość. 15 milionów wieloboków na sekundę! Wszystko chodzi na AGP (x2 i x4). Owe cudo ma na pokładzie 32 MB RAM i prawdziwy procesor graficzny, który bierze na siebie wszystkie operacje związane z generowaniem grafiki 3D.**
- **Microsoft zrobił to, co od dawna zapowiadał. Na naszym cedeku znajdziecie najnowszą wersję sterowników DirectX - tym razem to 7.0. Zaimplementowano w niej lepszą komunikację z kartami 3D, co jest widoczne podczas najprostszych testów!**
- **Kenwood Technologies zaprezentował właśnie najnowszy napęd CD - teraz krążek furkocze w trybie x72! Wiem, że wydaje się to niemożliwe, ale taka jest bolesna prawda. Wyścig prędkości napędów trwa!**
- **Microsoft nie poprzestaje na publikacjach najnowszych DirectX-ów. Wiemy już, że trwają prace nad Internet Explorerem 5.5, a dosłownie za chwilkę nasz gigant wypuści na rynek Servis Pack 6 dla Windows NT.**

PORADY & TIPSY

OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA **GK #9/99** ■ WERDYKT **92%**

CZĘŚĆ DRUGA

C&C: TIBERIAN SUN

NOD! Jesteśmy potęgą! NOD! Wreszcie zjednoczeni! NOD! Niech Kane nam przewodzi! NOD! Niech GDI legnie w gruzach, a na ich grobach posadzimy stokrotki! Ave Kane!



Faza pierwsza: zająć teren i umocnić się! Czekamy!

Nie licz na miłosierdzie, na czekające w rezerwie ambulanse i opiekę medyczną. Nie licz na wsparcie i odwody. Musisz polegać tylko na sobie, na tym co masz w rękach i wierzyć, że Kane nas nie opuści. Teraz czas oddać swe siły na usługi Bractwa NOD. Głównym zadaniem tej organizacji jest przejęcie kontroli nad zasobami ludzkimi, które pozostały po zatakowaniu planety przez tiberium. GDI, stworzona przez głupców wierzących w takie dyrdymałki, jak demokracja, musi nam ulec.

ZABUDOWA

NOD Power Plant
W przypadku NOD szczególną rolę odgrywa elektryczność. Cała linia obrony to zestaw laserów i Obelisków. Dbajmy o nasze „akumulatory".

Hand of NOD
To wersja baraków, które już znamy z naszego randes vous z GDI. Wśród przebogatego zestawu „mięska", warto zwrócić uwagę na cyborgi. Gorąco polecam!

ATAK

1) W pierwszej fazie zabawy trzeba dbać o oczyszczenie terenu z wrogiej piechoty pałętającej się, gdzie popadnie. Najlepiej rozjeżdżać ją czołgami. Jej głównym zadaniem jest zatrzymanie naszej broni pancernej i wspieranie Titanów.
2) Nie daj się latającym piechurom wroga – podprowadzaj ich uderzenia pod własne SAM–y.
3) Korzystaj z dobrodziejstw dalekonośnej artylerii, ale osłaniaj ją czołgami. Pamiętaj! Jest bardzo wolna.
4) Jeśli chcesz tworzyć po drodze tzw. „punkty oporu", okopuj czołgi i wspieraj je baterią ciężkiej artylerii.

OBRONA

1) Bazę obstawiaj laserami i Obeliskami. Kosztują mniej niż jednostki polowe, a naprawia się je całkiem szybko.
2) Obok Construction Yardu umieść cztery SAM–y i dwa–trzy lasery – przeciwnik potrafi zrzucić swoje jednostki z powietrza.
3) Koniecznie postaw radar – przy obecności w bazie ciężkich dział, jego funkcjonowanie zapewni nam pełne współdziałanie obu środków – wróg zostanie zaatakowany wcześniej.

MISJA 1

THE MESSIAH RETURNS

Cel: zniszczyć gwardzistów Hassana.
Uciekliśmy i to jest najważniejsze. Teraz czas rozpocząć krucjatę przeciwko zdrajcy. Zaraz po wycofaniu się, zacznij budować piechotę – tylko teraz jej masa da nam chwilę wypocząć. Skieruj żniwiarkę na północ, niech ściągnie jak najwięcej towaru do bazy. Zadanie jest proste – należy wyprodukować dwie–trzy grupy złożone z sześciu żołnierzy i jak najszybciej oczyścić teren. Przeciwnik będzie dysponował znacznie skromniejszymi siłami i do





tego rozrzuconymi w bezładzie po mapie.

MISJA 2

RETALIATION

Cel: Zająć wrażą stację telewizyjną i nadać program „uświadamiający". Potem koniecznie zmiażdż siły wroga.

Na samym wstępie załóż bazę na prawo od miejsca, z którego rozpocząłeś grę – tam znajduje się złoże tiberium. Teraz szybko obuduj obóz laserami i wybuduj drugiego harvestera. Teraz musisz sformować grupę złożoną z „żuczków" i zaatakować na północy. Wejścia strzegą dwa działa laserowe. Potem weź się za baraki i rafinerię – masz oczyszczone podejście do stacji TV. Sformuj drugą grupę żuków i nacieraj w kierunku transmiterów. Podprowadź inżyniera i zajmij obiekt. Teraz wystarczy go utrzymać przez chwilę, a przekabaceni żołnierze Hassana przejdą na Twoją stronę. Wystarczy, że pokierujesz nimi na południowy-wchód – a odkryta baza Hassana zamieni się w zgliszcza. Wykonano, Herr Kane! Wybierz misję pierwszą z prawej.

MISJA 3

DESTROY HASSAN'S TEMPLE

Cel: Zlokalizuj i zniszcz siły Hassana.

Na samym początku wjedź wrogowi prosto w paszczę – mostem na zachód. Gdy przybędą posiłki, podciągnij je i załóż własną bazę, wykorzystując oczyszczone instalacje wroga. Przeciwnik lubi atakować od południowego odcinka frontu, wysadzenie mostów przylegających do bazy na wschodzie i północy, zapewni nam spokój. Gdy zbierzesz już wystarczającą ekipę złożoną z czołgów, możesz spróbować swych sił w niszczeniu, aż trzech baz nieprzyjaciela. Rozlokowane są na południowym–zachodzie, północnym–zachodzie i za mostem, który masz po prawej. Wymiatanie czołgami i stopniowa odbudowa mostów – i po krzyku.

MISJA 4

BLACKOUT

Cel: Odszukaj i zniszcz radar GDI, nim opadnie burza jonowa.

Naszym głównym przeciwnikiem jest czas, ale na tym etapie nie musimy jeszcze traktować go zbyt poważnie. Mamy półtorej godzinki. Najpierw szybko wybudujmy bazę i postarajmy się o wsparcie w postaci wieżyczek laserowych. Ustawiamy ja na odcinku południowym (tam też znajduje się złoże tiberium) oraz kilka sztuk na północnym-wschodzie. Przeciwnik lubi podjazdy od południa, ale nie atakuje bezpośrednio pałętających się tam harvesterów. Gdy zdołasz utrzymać się przez pierwsze 20 minut (co jest bardzo łatwe), szybko zorganizuj fabrykę wyposażenia ciężkiego i produkuj czołgi. Wysyłaj je na południe, idąc niemalże po śladach nadciągających wojsk. Przed Tobą nagle otworzy się przestrzeń obozu, który znajduje się POWYŻEJ Twojej bazy (idąc więc na dół, musimy szybko przyjąć kierunek północny). Zniszcz tylko te obiekty, które staną Ci na drodze i mogą produkować oddziały GDI. Musisz przeciąć bazę na pół i uderzać na północ, przez most. Powita Cię kilka wieżyczek, które musisz uciszyć, potem lekko zbocz na wschód – gdy wejdziesz do bazy, niszcząc po drodze kilka murów, zobaczysz niepozornie wyglądającą konstrukcję na wzgórzu (obok ciężkiej fabryki GDI). Wystarczy ją zniszczyć, by skończyć misję. Przy wykonywaniu tego zadania, z racji zmiennych warunków pogodowych, nie działa radar.



Fąza druga: ciągła rozbudowa bazy! Ave Kane!

MISJA 5

EVICTION NOTICE

Cel: Znajdź starą Świątynię NOD i zniszcz wszystkie siły GDI w tym rejonie.

Zaraz po wylądowaniu buduj bazę w miejscu, gdzie jesteś. Musisz obstawić ją laserami z prawa i lewa, ale natarcia wroga są dość anemiczne. Twoje siły zlokalizowane są na płaskowyżu, do którego wejście znajduje się właśnie po obu stronach Twojej bazy. Możesz rozbudowywać się na północ – wróg tam nie uderzy. Gdy zbierzesz siły idź na zachód, wzdłuż krawędzi mapy, gdy trafisz na złoże tiberium, zmień kierunek na północny, przejdź przez kanion i zaatakuj słaby patrol przed Tobą. Teraz rozwijaj siły i po



TIPS & TRICS

AGE OF EMPIRES 2

Podczas gry wciśnij ENTER i wpisz następujące kody:

robin hood - 1000 jednostek złota
lumberjack - 1000 jednostek drewna
rock on - 1000 jednostek kamieni
cheese steak jimmy's - 1000 jednostek jedzenia
i r winner - natychmiastowe zwycięstwo
resign - natychmiastowa klęska
acgis - szybkie budowanie
macro - pełna mapa
black death - zabija wszystkich przeciwników
polo - brak cieni

Jeśli naciśniesz podczas gry następujące klawisze, także uzyskasz ciekawe efekty:

Ctrl+Q - szybkie budowanie
Ctrl+C - wyświetla sekwencję końcową

NHL 2000

Wpisz podczas gry jeden z następujących kodów:

awaygoal - gol dla gości
homegoal - gol dla gospodarzy

FIFA 2000

Wpisz jeden z tych kodów w menu:

hooligan
momoney
burnaby
dizzy
lightsout
sizzle

Tiberium Rafinery
Nie wiem, jak długo to trwało, ale żeby wpaść na pomysł zdublowania tego obiektu, trzeba było geniusza. Pełni tę samą rolę, co w przypadku GDI.

Electromagnetic Pulse Cannon
To także dość bezczelny plagiat, więc żeby nie marnować jakże cennego miejsca, odsyłam Was do poprzedniego odcinka Porad.

Stealth Gebnerator
To jedno z najlepszych cudeniek, jakie autorzy dali w łapy NOD. Po wybudowaniu zżera stałą działkę energii i rysuje okrąg, w którego centrum się znajduje. Wszystko ustawione w nim, okrywane jest mgiełką „niewidzialności". Pole opada, gdy zabraknie energii, wiec lepiej nie zapominajmy o bilansie energetycznym!

NOD Radar
Jedynym jego problemem jest potrzeba zasilania w energię. Oprócz pokazywania nam obrazu pola walki, jest także swego rodzaju czujką spadku mocy.

Advanced Power Plant
To coś w rodzaju turbiny, jaką znamy z przeglądu sił GDI. Warto je budować, gdyż przeważają ponad dwukrotnie nad standardowymi siłowniami. Zajmują nieco większą powierzchnię, ale sprawują się wyśmienicie.

NOD War Factory
Zadziwiające..., mimo iż obiekt



zgromadzeniu dwóch grup czołgów uderzaj wzdłuż drogi, w kierunku północno–zachodnim. Dotrzesz szybko do małej placówki przy torach, rozłupiesz ją i pomaszerujesz dalej. Baza na północy wymaga dwóch podejść – gdy już ją spalisz, postaraj się dotrzeć do zachodniej krawędzi mapy. Tuż przy niej, na północy znajdziesz zniszczoną Świątynię NOD. Zostaw ją w spokoju i oczyść teraz mapę z obiektów GDI – wszystkie zaznaczone żółtym kolorem na radarze. Gdy to zrobisz, ujrzysz ucieczkę ukrytych w ruinach dziwnych postaci. Chyba złowimy je w następnej misji.

MISJA 6

SALVAGE OPERATIONS

Cel: Odnajdź Ufo, na pokładzie którego znajduje się artefakt i zatrzymaj za wszelką cenę pociąg GDI.

Zaraz po wylądowaniu oczyść pas, na którym się znajdujesz i zabezpiecz podejścia do mostu na północnym–zachodzie. Musisz poruszać się szybko i zdecydowanie prawym mostem, maszerując wzdłuż linii kolejowej. Trzeba to robić do chwili znalezienia zniszczonego mostu, który uniemożliwia przejście na prawo. Teraz kilka uwag! Na dole (poniżej poziomu, na którym maszerują Twoje oddziały) znajdują się siły GDI. Kotliny patrolują trzy Titany – spotkanie z nimi to mogiła. Gdy będziesz się poruszał wzdłuż linii, natkniesz się na dwa, trzyosobowe patrole. Spacerują one na linii wschód–zachód i momentami wystarczy poczekać, aż przejdą (więc musisz przeprowadzać lekki zwiad wysuniętym komandosem). Możesz się z nimi zmierzyć, wtedy wal najpierw do miotacza dysków. Gdy uporasz się z tym problemem, zbierz wszystkich walczących i uderz na północ – grupę inżynierów trzymaj w odwodzie. Zobaczysz zejście do doliny, osłaniane przez dwa Wolverainy. Na lewo od nich znajduje się baza – nie atakuj jej, tylko przejdź przez roboty i ewakuuj wszystkich do doliny. Teraz szybko – maszeruj na północny–wschód, a szybko dotrzesz do stacji kolejowej. Zdewastuj lokomotywę stojącego tam składu. Teraz idź na południe, a niezabawem zobaczysz wielki, dziwny obiekt leżący w dolinie. Zajmij go inżynierem i czekaj na napis Mission Acomplished. Przy wyborze następnej misji, tę weź z dołu.

MISJA 7

CAPTURE UMAGON

Cel: Schwytaj mutantkę, która sabotuje nasze działania. Najlepiej przejąć ją podczas ucieczki.

Nasza przemiła panienka maszeruje sobie radośnie do pociągu, który odwiezie ją w bezpieczne miejsce. Od początku nastaw się na jak najszybszą ekspansję. Wybuduj szybko bazę z jedną Rafinerią, pośrodku bazy postaw działo dalekiego zasięgu i przeprowadź rozpoznanie na południowym–zachodzie. Znajdziesz tam most, przejedź przez niego i wracaj – to jedyna droga, którą będą na Ciebie nacierać siły GDI. Patrol złożony z dwóch motocykli, niech zwiedzi teraz wybrzeże, aż po most na północy. Odkryjesz złoża tiberium, więc z zaopatrzeniem nie będzie kłopotu. Teraz szybko stawiaj lasery – potrzeba około 8–10 sztuk, które odgrodzą strefę mostu, od Twojej bazy. Musisz teraz wystawić drugą Rafinerię, lub drugiego Harvestera – potrzebujemy dużych zapasów gotówki, i to szybko! Musimy jak najszybciej budować dużo czołgów. Gdy będziesz miał 5–6 sztuk, szturmuj przedpole za mostem i zniszcz z miasta tyle, ile się da. W bazie postaw 4–5 wyrzutni rakiet przeciwlotniczych, GDI ma dwa bombowce. Z ruin zaczną wychodzić mutanci, więc ich rozjedź. Teraz zbierz armię i rozpoznaj całe miasto. W jego południowej części znajdziesz drogę prowadzącą na zachód, zaś nieco niżej stację kolejową. Podłącz do grupy działo dalekiego zasięgu i pozwól mu zająć się celem. Na szczycie wzgórza znajduje się pociąg, który powinien być zniszczony. Jeśli Ci się to nie uda, musisz szturmować pozycje wroga, przez zauważoną wcześniej drogę na zachód. Rób to szybko i zdecydowanie – czeka na Ciebie 5 Titanów i nieco piechoty – dużą grupą, pokonasz ich. Kotlina zakręca na północ i jest to jedyna droga do małej stacyjki. Na torach musisz postawić tyle jednostek, ile się da i walić do nadciągającego pociągu. Jeśli nie chcesz tak samobójczo uderzać i masz nieco czasu, wal przez tunel wzdłuż linii kolejowej na zachód. Po



Nie ma, jak duże ognicho w zimną, tiberiańską noc.







Kolejna ofiara naszej brutalnej agresji! Kocham to!

drodze czeka Cię wielka jatka, ale nic na to nie poradzisz. Zdobądź stację, albo zgiń! Aha, i jeszcze jedno... w pewnym momencie, gdy Umagon dotrze do startowej stacji kolejowej, masz 10 minut na załatwienie sprawy. Jeśli Twoje jednostki nie znajdują się pod miastem, to nie musisz się już spieszyć – przegrałeś! Recepta na zwycięstwo jest w miarę prosta – odeprzeć atak, uderzyć i zniszczyć!

MISJA 8

SHEEP'S CLOTHING

Cel: Musisz zająć inżynierem wrogi Construction yard i zniszczyć bazę mutantów. Twoim celem jest schwytanie Tratosa.

Szybko oczyść przedpole i zajmij inżynierem Construction Yard, znajdujący się przed Tobą. Szybko wybuduj rafinerię i rozejrzyj się w terenie. Twoja baza leży w niecce, do której zejścia znajdują się tuż przed Tobą, po lewej i na wschodzie. Obstaw je czym możesz, zrób to jak najszybciej. Teraz sprzedaj obwarowania wokół pola tiberium – szybko się rozrośnie. Wybuduj fabrykę ciężkiego sprzętu i stawiaj 6–8 Titanów. Obstaw nimi zejścia i odrzuć atakujące tutaj samochodziki mutantów. Można także zainwestować w działka Vulcan. Teraz możesz spokojnie się rozbudowywać i zorganizować grupę zwiadowczą (mogą być Wolverainy). Wróg zachowuje się pasywnie, ale jego bramy strzegą dwa działka Vulcan i trzy myśliwce. Warto zorganizować 6–9 samolotów z bazami i rozwalać to, co znajdą nasze jednostki lądowe. Nie spiesz się i powoli penetruj teren. Mutanci atakują z rzadka i dość niechętnie. Gdy masz dwie grupy po 8–10 Titanów i kilka maszyn w powietrzu, spokojnie obracaj w proch wszystko, co na mapie zaznaczone jest na szaro. Tratos, po zniszczeniu osiedli mieszkaniowych i bazy sam odda się w Twoje ręce. Wybierz teraz dolną misję.

MISJA 9

DESTROY GDI RESEARCH FACTORY

Cel: Skontaktuj się z mutantami, zniszcz wraże siły okupujące przejście na północ i zlokalizuj wrogą fabrykę prototypów. Oczywiście zniszcz ją.

Skieruj samotnego komandosa na północ, w pobliże miejskiego szpitala. Zbierzesz tam kupkę mutantów i zaatakujesz grupę wojsk wroga, leżącą na południowy-wschód od miasta. Przejdź przez tunel, zniszcz Titana i maszeruj na północ, na teren leżący wyżej od Ciebie. Znajdziesz tutaj resztki dawnej bazy, a po chwili koło tunelu pojawią się Twoi podwładni z... rozkładanym Construction Yardem! Podprowadź go w miejsce, gdzie stoi Twój szpieg i załóż tam bazę. Tiberium znajduje się na wschód i na południe od Ciebie. Teraz obwaruj bazę kilkoma działami laserowymi i wybuduj 4–6 sztuk dział przeciwlotniczych. Powinno pójść gładko – nastaw się na produkcję ciężkich dział i czołgów. Warto posiadać także 5–6 Harpii. Uderzaj w miejscu, gdzie tak marnie zginęła piechota mutantów, próbująca przerwać się przez linie zewnętrzne GDI. Potem wystarczy zmiażdżyć obronę na moście i oczyścić teren. Fertig!

MISJA 10

VILLAINESS IN DISTRESS

Cel: Odszukaj i uwolnij Oxannę. Ukradnij transport GDI, by wydostać się z tej lokacji.

Na samym początku musisz szybko ewakuować wszystkich poza zasięg bazy GDI. Wyzwól komendanta i użyj APC (pojazd ze świdrem), by wycofać ich na południe, koło rzeki. Przepraw za rzekę wszystko po kolei, na końcu zaś czołgi – czekaj za każdym razem chwilkę, gdyż lód może nie wytrzymać i potopisz ludzi jak koty. Teraz musisz poczekać, aż dotrze do Ciebie ekipa uderzeniowa złożona z dwóch Titanów. Puść je pod lód, ostrzeliwując krę. Poczekaj aż lód „się zrośnie" i przejdź na drugi brzeg. Skieruj się na wschód. Gdy dojdziesz do drogi, idź nią na południe, dopóki nie dotrzesz do linii kolejowej. Zbierz wszystkie jednostki i atakuj w zwartej grupie na północ. Zniszcz dwa–trzy Titany i zajmij szybko inżynierami Construction Yard oraz fabrykę sprzętu ciężkiego na zachodzie. Teraz uderzaj na północ i szybko zniszcz dwie wieże, chroniące dostępu do uwięzionych inżynierów. Cofnij ich do bazy i zajmij Rafinerię, ale musisz ją przejąć, gdy Harvester znajdzie się w środku. Oto mamy i pierwszą kasę. Teraz inwe-



ten wizualnie nie różni się niczym od swego odpowiednika u konkurencji, produkuje zupełnie inną „amaturę". Podstawowa zabawka w każdej bazie! Chronić za wszelką cenę!

Tiberium Waste Facility
Jedno z najciekawszych miejsc w repertuarze NOD. Zbiera odpady z żył tiberium i przerabia je na śmiercionośną truciznę. Zasilane nią głowice rakiet potrafią sparaliżować działanie nawet największej bazy. Każdy z tych budynków ma oddzielną żniwiarkę do zbierania odpadów – chrońmy je, a nasz arsenał zasili wspaniała broń.

Laser
Podstawowy sprzęt do obrony bazy. Zużywa sporo prądu, ale jest piekielnie uniwersalny i szybko radzi sobie z piechotą wroga. Jeśli chcesz koniecznie zatrzymać duże natarcie zmechanizowane, musisz grupować je w baterie.

Sam Site
Wyrzutnia rakiet przeciwlotniczych. W końcowych misjach należy do żelaznego repertuaru.

Obelisk of Light
Najlepszy środek defensywny wobec pojazdów naziemnych. Polecam ustawianie ich parami, tak by mogły się wspierać ogniem, a między nimi Lasery.



Walczymy nie zważając na straty... ani nawet na wroga!

stuj szybko w sprzęt ciężki i ochraniaj żniwiarkę. Masz pełnię władzy! Po wybudowaniu 5–6 sztuk Titanów uderzaj na południe, wzdłuż drogi. Znajdziesz tam bazę z Oksanną w środku. Odbij panicę i poczekaj na przylot transportowca Orca. Załatwione!

MISJA 11

PROTECT WASTE CONVOYS

Cel: Zbuduj bazę i stwórz Tiberium Waste Facility. Potem dobierz się do tyłka tym durniom z GDI.
Od razu stwórz bazę i postaw na osłonę zabudowań. Potrzebne będą działa laserowe i... działka przeciwlotnicze! Te ostatnie muszą stać się kośćcem obrony, bowiem GD rzuci przeciwko Tobie znaczne siły powietrzne. Ba, nawet piechota wroga jest „uskrzydlona". Tiberium jest na lewo i tuż na północ od Ciebie. Nie baw się w półśrodki i szybko stawiaj drugą rafinerię, potem szybko fabrykę ciężkiej broni i artylerię. Musisz oczyścić drogę, którą będą do Ciebie jechać konwoje z chemikaliami. Uderzaj wzdłuż trasy i strzeż się walki z siłami powietrznymi. Gdy zbierzesz się w sobie, szybko zlokalizujesz bazę GDI – jest w północno–zachodnim rogu mapy. Poza wyczerpującym początkiem, cała reszta jest dość prosta.

MISJA 12

MAMMOTH MKII PROTOTYPE

Cel: Wprowadź szpiega do bazy GDI i zniszcz prototyp Mammotha II.





Oto i nasz gieroj – musisz go szybko wyprowadzić przez most (na północy) na wschód, trzymając blisko południowej krawędzi mapy. Gdy dotrzesz do drogi, idź nią na północ, potem skręć w lewo i na pierwszym zakręcie znów na północ. Zobaczysz Mammotha w akcji! Za chwilę dotrą do nas posiłki. Teraz szybko stawiaj bazę. Musisz wytrzymać pierwszą wściekłą falę ataków GDI. Najważniejsze natarcie wyjdzie na północną flankę, więc dobrze ją opancerz. Jeśli chcesz skutecznie razić gości, zainwestuj w ciężki sprzęt i piechotę z wyrzutniami rakiet. Potem wystarczy ruszyć tyłek na północ i zrobić to, co nakazuje briefing.

MISJA 13

CAPTURE JACK McNEILL

Cel: Właściwie sama nazwa misji informuje nas w wystarczający sposób o tym, co trzeba uczynić.
Zbierz wszystkich swoich ludzi i zapakuj ich do APC. Wyślij Całą wesołą ekipę do południowo–zachodniego rogu mapy. Postaraj się omijać patrole, a zwłaszcza światła wież strażniczych. Musisz znaleźć gotowy do rozwałki klif, który po mocnym uderzeniu sam otworzy wejście w głąb terenu wroga. Właśnie znalazłeś się na właściwym miejscu. Rozwal piechotę wroga i zacznij inżynierami przejmować jego obiekty. Twoi ludzie powinni sami złapać Jacka, gdy tam przybędzie. Musisz go teraz zapakować do APC i szybko stąd zjeżdżać do miejsca, z którego rozpocząłeś misję. Dotrze tutaj specjalny pojazd, dzięki któremu nasz „ulubieniec" „przekopie się" do bazy NOD.

MISJA 14

A NEW BEGINNING

Cel: FINALNA ROZGRYWKA!
Nie, nie będę dla Was aż tak dobry! Poprowadziłem Was za rączkę aż tutaj – teraz Wy musicie się wykazać. Pamiętajcie o jak najszybszym przejmowaniu baz wroga – zacznijcie od Firestorm Generatora! Dobranoc.

BLACK MAIL



Żżera sporo voltów, ale dwa strzały wystarczają, by zamienić w popiół najtwardszego nawet Titana.

NOD Tech Centre
To ośrodek badań naukowych, dzięki któremu można stworzyć nowe konstrukcje (dotyczy to zarówno budynków, jak i sprzętu). Warto stawiać, choć później pełni role tylko dekoracji.

NOD Helipad
Lądowisko dla maszyn powietrznych. Właściwie najlepiej by było, gdyby jeden myśliwiec/bombowiec miał swoje miejsce do parkowania. W ten sposób po wystrzeleniu całego zapasu amunicji, możemy ją szybko uzupełnić. Niestety, remonty musimy przeprowadzać w zupełnie inny sposób.

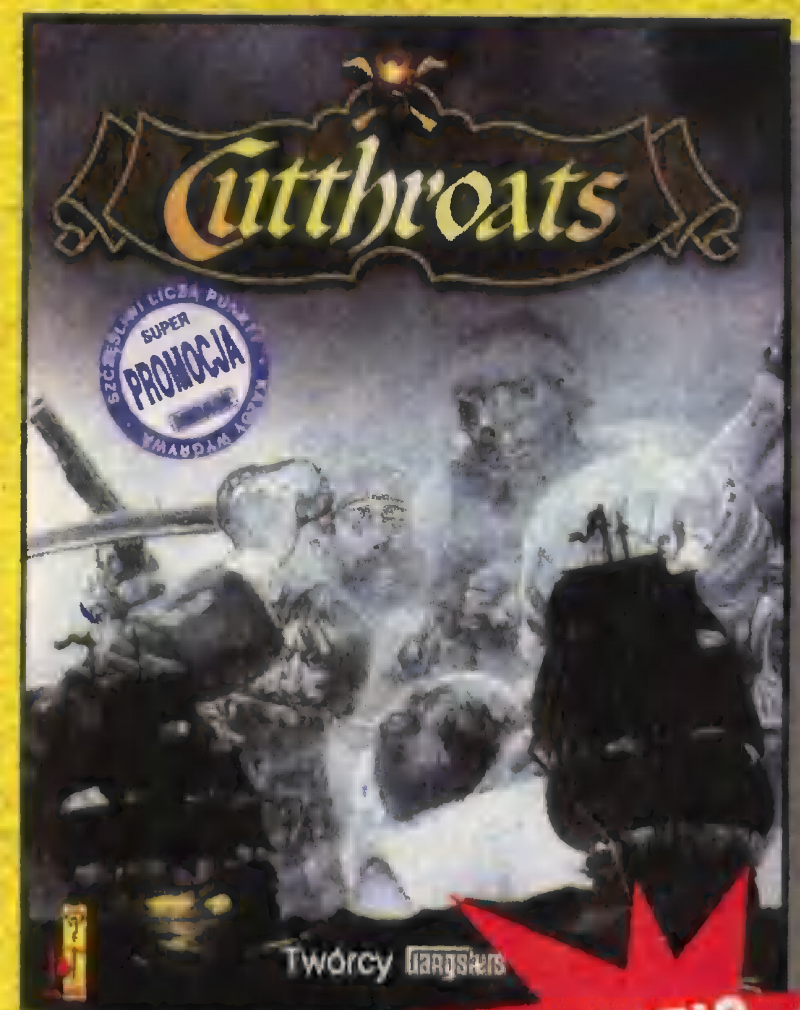
Missile Silo
To miejsce, z którego NOD może ostrzeliwać konkurencję rakietami wielogłowicowymi lub chemicznymi. Z tego powodu jest niezbędnym uzupełnieniem „zestawu" z Tiberium Waste Facility.

Temple of NOD
Tajemniczy teren. Tutaj Bractwo bawi się w „małego chemika". Po wybudowaniu Świątyni możemy tworzyć jednostki do specjalnych poruczeń – cyborgów o niezwykłych umiejętnościach.

WYBIERZ GRĘ

PROMOCJA PRENUMERATY

***Każdy** kto do końca grudnia zamówi w redakcji roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę** komputerową na PC! Możesz wybrać jeden dowolny tytuł z **12 zamieszczonych** poniżej gier.*



CUTTHROATS GRATIS



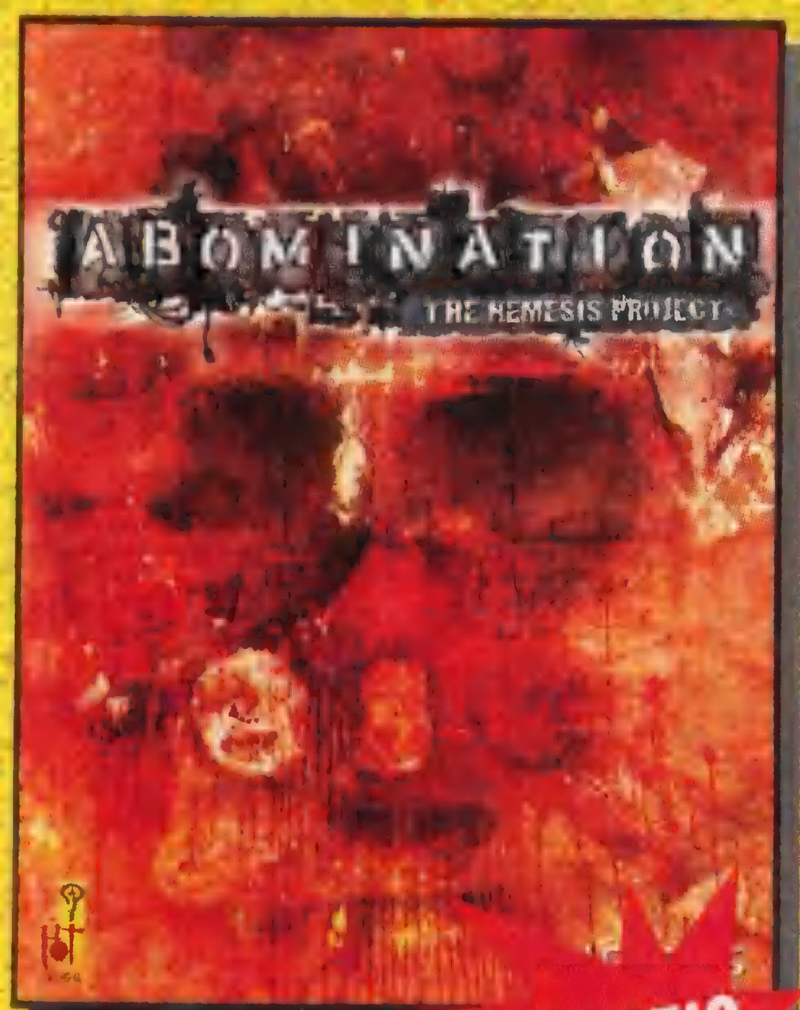
TIBERIAN SUN GRATIS



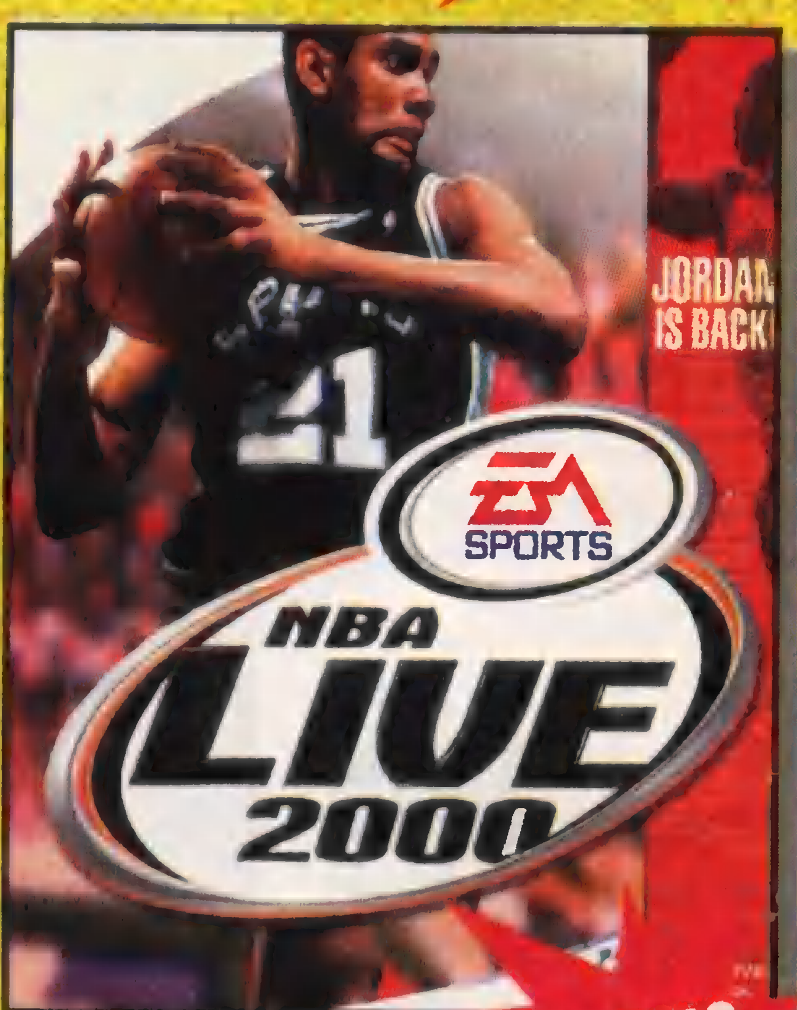
REVENANT GRATIS



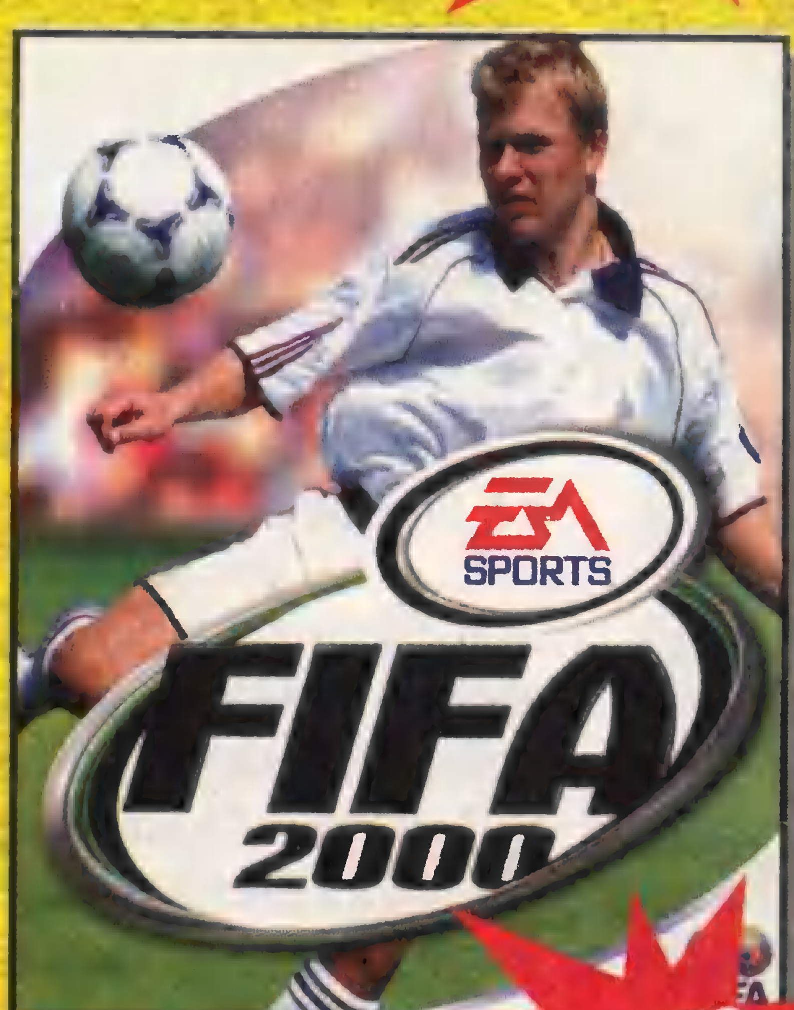
FINAL FANTASY VII GRATIS



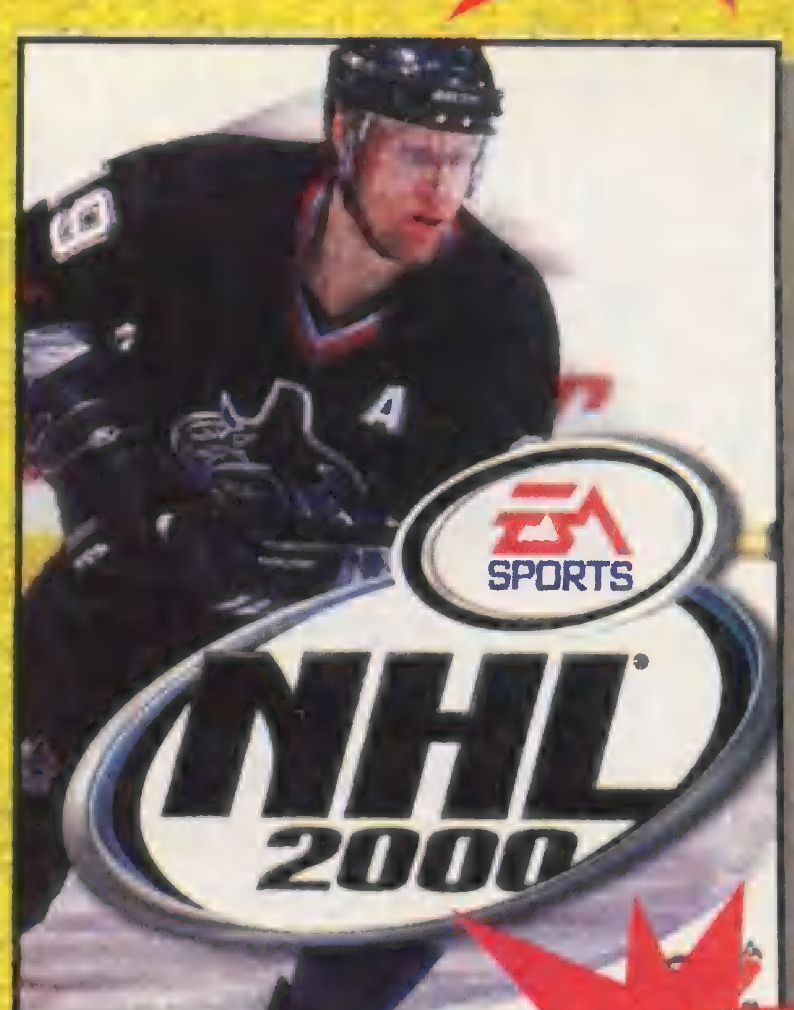
ABOMINATION GRATIS



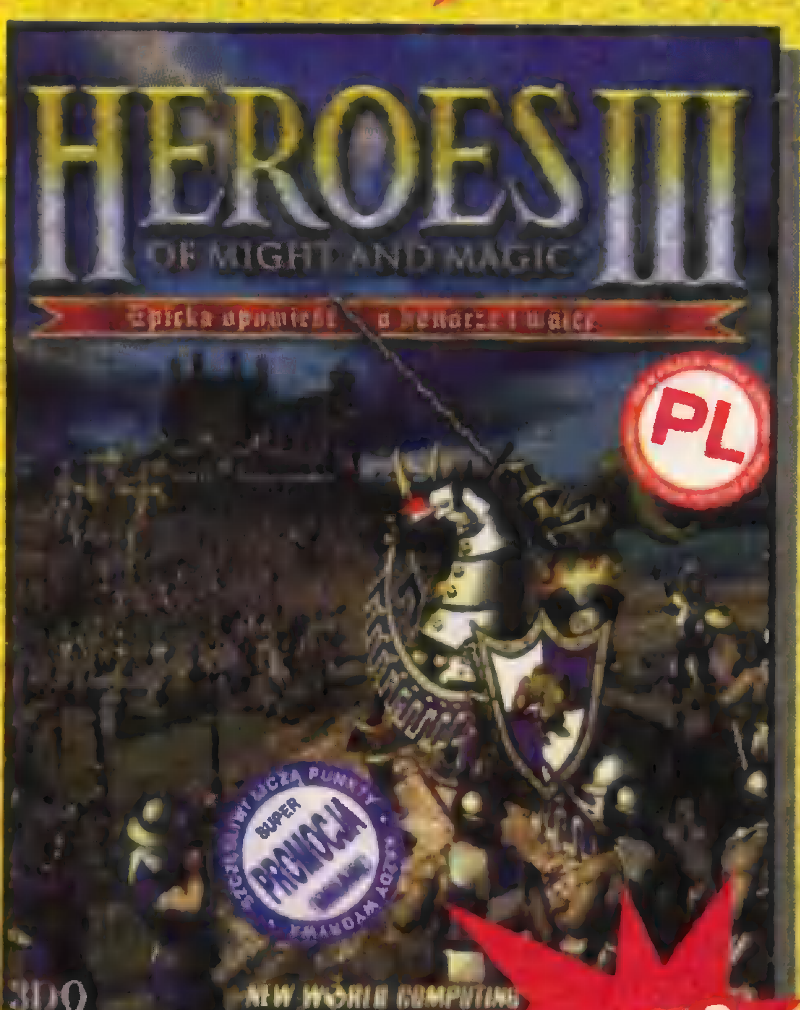
NBA LIVE 2000 GRATIS



FIFA 2000 GRATIS



NHL 2000 GRATIS



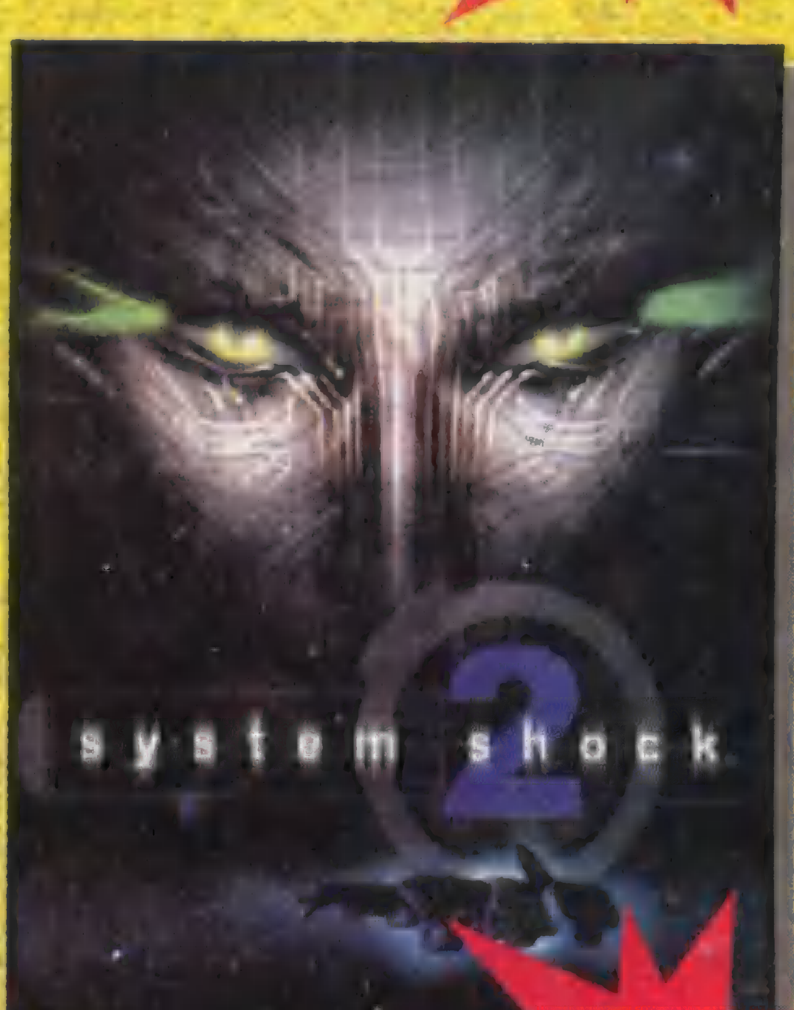
HEROES M&M 3 GRATIS



DUNGEON KEEPER 2 GRATIS



MORTYR GRATIS



SYSTEM SHOCK 2 GRATIS

***Jak zamawiać.** Koszt rocznej prenumeraty wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 130,00 zł. Taką kwotę należy przesłać na adres redakcji przekazem pocztowym. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego, wypełnić standardowy blankiet (czerwony) na przekaz pieniężny, a na jego odwrocie, w miejscu na korespondencję, należy napisać drukowanymi literami, czego dotyczy wpłata – w tym wypadku np. prenumerata „GK CD" od numeru 1/2000, zamawiam grę „Final Fantasy VII", adres zamawiającego. **Uwaga!** Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 45 dni i nadana zostanie oddzielnie. **Adres redakcji:** Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.*

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 31.12.99

NIE PRZEGAP! GRA CZEKA NA CIEBIE!

■ RECENZJA **GK #5/99** ■ WERDYKT **90%**

CIVILIZATION: CALL THE





Oto druga odsłona niesamowitego przedstawienia, jakim jest „Civilization: Call To Power". Dziś wreszcie przeniesiemy się w czasy nieco nam bliższe. Od Średniowiecza, po dobę komputeryzacji. Zapraszam.

Znowu tutaj? Myślałem, że dawka zestawień, jaką zaserwowałem Wam w ubiegłym numerze skutecznie przykuje Was do monitorów na długie godziny. Ale chyba przegryźliście się przez te tony danych i złaknieni jesteście nowych informacji. Dziś znów będziecie musieli wziąć na swe barki ciężar kolejnych zestawień. W przeciwieństwie do poprzednich epok będziemy mieli tutaj mniejszą liczbę jednostek wojskowych, ale ich parametry wyraźnie wskazują, iż mamy do czynienia z nową jakością, która pozwoli „nieco zmodyfikować" granice. Wojna...

SILNI, ZWARCI, GOTOWI

Wreszcie wkraczamy w epokę, która należy do moich ulubionych. Porzucamy powycierane kawałki drewna, które niegdyś obijały nieprzyjaciół i swobodnym ruchem chwytamy za erkaem. W poprzednim odcinku najbardziej rozwiniętym typem formacji wykorzystującej dobrodziejstwa prochu byli Muszkieterowie. Użycie ich w formacji 3-5 osobowej zapewniało pełny sukces w obronie i dawało spore szanse w ataku na słabiej ufortyfikowane i strzeżone miasta. Oczywiście, połączenie w grupie jednostek artylerii i piechoty (było to tym łatwiejsze, że obie formacje miały tę samą mobilność) dawało większą skuteczność, ale ich wyprodukowanie i użycie (przy dużych startach podczas działania) powodowało, że człowieka szlag trafiał. Powoli zbliżamy się do czasów, w których wąska specjalizacja i profesjonalizm decydują o stratach zadanych wrogowi. Z jednostek morskich polecam najcięższe - Battleshipy (pancerniki) oraz bardzo wielofunkcyjne Destroyery (niszczyciele). Pierwsze z nich należy wykorzystywać jako siłę uderzeniową do kruszenia murów miejskich i garnizonów. Niszczyciele mogą służyć jako lekki zwiad i doskonale nadają się do roli Bicza Bożego na słabszych technicznie przeciwników. Lądem włada niepodzielnie czołg i jego słabszy w obronie towarzysz - działo. Akcje ofensywne to zgrupowanie 5-8 czołgów, w defensywie zaś warto wspierać garnizony miast (złożone - z oszczędności - z Marines) 2-3 działami. Efekt murowany! Celowo pomijam w zesta-

ARMIA SILNI

Nazwa	Siła Ataku	Zasięg	Siła Obrony	Ruch	Specjalne Funkcje
Abolitionist	0	0	1	3	A1
Artillery	4	20	4	1	ostrzał z daleka
Battleship	20	20	20	5	ostrzał z daleka
Corporate Branch	0	0	1	5	koncesje
Destroyer	10	10	10	6	A2
Fascist	16	0	8	2	A3
Lawyer	0	0	1	3	A4
Marine	12	0	8	3	uderzenie z morza
Ship Of The Line	4	4	4	4	A5
Submarine	20	20	8	5	transport 2 głowic, torpedowanie
Tank	16	16	10	6	brak
Televangelist	0	0	1	5	A6
Troop Ship	0	0	2	5	transportuje 5 jednostek

Legenda:
A1 - uwalnia niewolników, organizuje powstania niewolników
A2 - ostrzał z daleka, niszczenie łodzi podwodnych
A3 - +25% obrony przed szpiegostwem
A4 - procesowanie się z wrogimi miastami
A5 - transport 3 jednostek, ostrzał z daleka
A6 - konwertuje miasta, sprzedaje odpusty, wróżenie



CZĘŚĆ DRUGA

POWER

wieniu lotnictwo - zajmiemy się nim w następnym odcinku.

Taktyka prowadzenia uderzeń i obrony w zasadzie nie ulega zmianie. Operowanie dużymi zgrupowaniami na terenie wroga z zatrzymaniem u siebie rezerw między największymi miastami przynosi nadspodziewanie pozytywne rezultaty. Warto zaktywizować operacje na morzu, skuteczna blokada (cumowanie okrętów w pobliżu portów i oczekiwanie na wroga) oraz ofensywne patrole zmuszą przeciwnika do rozbudowy floty i zainwestowania środków w marynarkę wojenną. Oczywiście nie warto nawet wspominać o roli floty w przypadku, gdy przeciwnik nie ma połączenia lądowego z naszym państwem.

Jeśli chcemy uszczuplić zapasy gotówki naszej konkurencji, warto zainwestować w akcje podjazdowe nie grożące bezpośrednim konfliktem. Doskonale nadaje się do tego Lawyer (prawnik) i Corporate Branch. Zadyma, chaos organizacyjny i ciągnące się latami procesy potrafią skutecznie zdezorganizować przepływ gotówki w państwie. Nie samą siła zbrojną można więc wymusić na sąsiedzie odpowiednią politykę.

URBANIZACJA

Wreszcie wyszliśmy z epoki lepianek i możemy być dumni z tego, że nasze miasta mogą



poszczycić się ceglanymi fasadami budynków. Po okresie budowania spichrzów i ulic, czas na bardziej awangardowe konstrukcje. Najważniejsze dla miasta jest zwiększanie liczby jego mieszkańców. Na dłuższą metę tylko odpowiednia liczba populacji zagwarantuje stały przychód, więc przy ustawianiu parytetów dla produkcji wojennej nie warto przesadzać ze zmianami opracowanego wcześniej queue (kolejki budowania). Dotyczy to zwłaszcza małych miast, dla których przekroczenie magicznej liczby 4 (chodzi o liczbę ludności) jest od początku problemem. Obiekty, które znajdziecie w poniższej tabelce, należy taktować jako te, które powinny znaleźć się w każdej osadzie większej niż standardowe 10. Najwartościowsze obiekty to Factory, Drug Store, Hospital czy Aqueduct. Jako ciekawostkę należy zaś potraktować City Clock czy Oil Rafinery. Pamiętajmy jednak o odpowiednim zagospodarowaniu terenu. Jeśli miasto jest małe i chcemy stawiać fabrykę (Factory), to pierwszą rzeczą produkowaną po jej wybudowaniu powinien być Recycling Center. Gdy miasto jest duże, warto zainwestować w przygotowanie odpowiedniego cyklu produkcyjnego, który uniemożliwi emisję pyłów do atmosfery (i „przy okazji" zniszczy pola uprawne). Problem zanieczyszczenia będzie się od tej pory przewijał aż do końca rozgrywki. Mimo stosowania najnowszej techniki, widać wyraźnie, że usunięcie niebezpiecznych odpa-



dów jest szczególnie akcentowane przez twórców gry. Warto zwrócić na to uwagę przy zmianach systemu i rewolucji przemysłowej, abyśmy się nie dali zwieść pozorom szybkiego zwycięstwa opartego na przemyśle. Efektem może być nawet podniesienie poziomu wód i częściowe zalanie kontynentów. Choć jeśli chce ktoś zrobić port w „zakopcu" - proszę bardzo.

DROBNE CUDEŃKA

Od wspaniałych budowli dzielą nas setki lat. Teraz ważniejsze są instytucje i wnoszone przez nie do gry uwarunkowania ekonomiczne. Powoli przechodzimy z egipskiego monumentalizmu w zacisze gabinetu lub otchłań kanałów telewizyjnych. Priorytet gospodarki nie podlega dyskusji. Spośród wymienionych poniżej największe zainteresowanie gracza powinny wzbudzić Edison Project i Internet, które w bardzo wyraźny sposób wpływają na osiągnięcia naukowe. Jeśli chcemy pogrążyć wroga, który wciąż stoi na drabinie rozwoju niżej, wystarczy wykombinować Emancipation Act. Powstania niewolników i rozruchy gwarantowane! Bardzo dobrym krokiem mającym udobruchać naszych mieszkańców jest wybudowanie Hollywood, co w zestawieniu z Movie Palace w każdym mieście da nam spokój nawet gdy wydamy naszym einsatzgruppom rozkaz eksterminacji całych narodów. Siła propagandy!



CEGŁA DO CEGŁY

Nazwa	Co Daje	Utrzymanie
Airport	+50% złota, +100% odpadów	20
Aqueduct	+20% żywności, -2 powodzi	3
City Clock	+1 złota od mieszkańca	5
Drug Store	+3 szczęśliwości, +25% produkcji	10
Factory	+50% produkcji, +100%odpadów	20
Hospital	-3 zapadalność na choroby	10
Movie Palace	spada niezadowolenie z wojny	10
Nuclear Plant	+50% produkcji, -50% odpadów	45
Oil Rafinery	+50% produkcji, +200%odpadów	20
Publishing House	+25% nauki	6
Recycling Plant	-200% odpadów	5
Television	+5 złota od mieszkańca	50







SYSTEMY (KTO STOI PONAD PRAWEM)



Komunizm (Communism) - jeśli ktoś nie wie o co chodzi, niech spyta rodziców. Władza Komitetu i Spółki, system centralny i gospodarka sterowana odgórnie. Efekt? Średni wzrost populacji, zupełnie niskie wpływy z budżetu i kiepski postęp naukowy. Jedyne co cieszy to niezła produkcja, która pozwala toczyć nowoczesne wojny. Podsumowując: nieco lepsze uwarunkowania ekonomiczne z odrobiną zamordyzmu.



Republika (Republic) - nie liczcie na zbyt szybki przyrost populacji. Wojskowość mimo zasilenia najnowszą techniką może nie funkcjonować w sposób, jaki wcześniej obmyśliliśmy. Produkcja wzrasta stopniowo, podobnie jak nauka i przychody z budżetu. Jest to pierwszy system oparty na zasadach demokratycznych i w związku z tym musisz się liczyć z możliwością buntu podwładnych. Musisz puścić cugle propagandy i zwiększyć stopę życiową poddanych.



Demokracja (Democracy) - uff, to chyba największe zło konieczne w historii. Nic lepszego nie wymyślono, więc trzeba będzie szybko przełknąć gadkę o wolnościach jednostki etc. Wszystkie wskaźniki idą nieźle w górę z wyjątkiem militarnych. Budżet wchodzi w fazę rozkwitu i pozwala inwestować niemalże dowolne kwoty w rozwój naukowy. To coś dla miłujących pokój głupców lub tyranów, którzy posłali do piekła konkurencję.



Faszyzm (Fascism) - niejaki Adolf wprowadził w życie marzenie wszelkiej maści wywrotowców, stawiając na piedestale rasę i „więzy krwi". Skutek znamy, ale w tej grze możemy poeksperymentować do woli. Nauka i wzrost ludności są dość słabe (niezrozumiałe - w III Rzeszy były setki matek-wieloródek i najlepszy system socjalny na świecie). Jedyne co cieszy to nowoczesne doktryny wojenne i niezgorsza produkcja. Przychód? Nawet nie pytajcie. Wojna musi się sama żywić. Ten system jest marzeniem każdego współczesnego wywrotowca.

MISTRZOWIE REWOLUCJI PRZEMYSŁOWEJ

Zakończyła się epoka swobodnej improwizacji. Teraz mamy już tylko jedną drogę - marsz naprzód, silnie wsparty zdobyczami nauki. Wdrażanie każdej nowinki technicznej w dalszej perspektywie przynosi bardzo wymierne efekty. Ważne jest, by na tym etapie postawić przede wszystkim na rozwój pionu naukowego, a podboje uzależniać od posiadania przez przeciwnika nowoczesnych technologii. Jeśli Twój konkurent jest na drodze do wynalezienia czołgów lub lotnictwa, oznaczać to może jedno - za chwilę na Twój łeb posypią się bomby. Gdy wrogowie dysponują technologią taką, jak Twoja lub są lepsi, trzeba bardzo ostrożnie podejmować kroki wojenne. W przeciwieństwie do epok wcześniejszych tutaj zauważymy wzrastające koszty prowadzenia wojen. Coraz droższe są „zabawki" i więcej kosztuje ich utrzymanie. Wniosek - stawiamy na profesjonalizm. Ekonomia bezwzględnie bierze górę nad wojną i polityką jako taką. Wykorzystanie takich „cudów", jak East India Company i Hollywood da nam zasobne, spokojne i spolegliwe społeczeństwo. W zasadzie porad nie musicie szukać tutaj - wystarczy spojrzeć na kolegów, starych czy nauczycieli. Oni są właśnie tacy.

JAGD 52



CUDA

Nazwa	Koszt	Co Daje	Zakończenie
East India Company	4320	A1	Mass Production
Edison Project	7200	daje 10 odkryć	Alien Archaeology
Egalitarian Act	20 000	poprawia układy z sąsiadami	brak
Emancipation Act	5760	zmienia niewolników w mieszk.	brak
Hollywood	7200	+2 złota od miast z TV	Alien Archaelogy
Internet	7200	daje 10 odkryć	Alien Archaelogy

Legenda:
A1 - zwiększa o 1 liczbę punktów ruchów okrętów, +5 sztuk złota od szlaku handlowego

„RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR DA CI UCZUCIE PRAWDZIWEJ WALKI." (GK 11/99 85%)

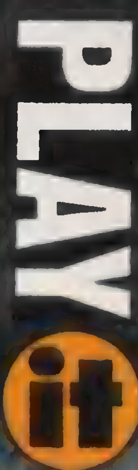
Konkurs GK

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

NAGRODY:

- 5 GIER „R6: ROGUE SPEAR"
- 3 NAGRODY NIESPODZIANKI

KTO JEST NASZYM PRZECIWNIKIEM W GRZE „R6: ROGUE SPEAR"?



FUNDATOR NAGRÓD
WYDAWNICTWO PLAY IT
UL. Wyspiańskiego 10
33-300 Bielsko Biała
tel. (0-18) 44 40 560

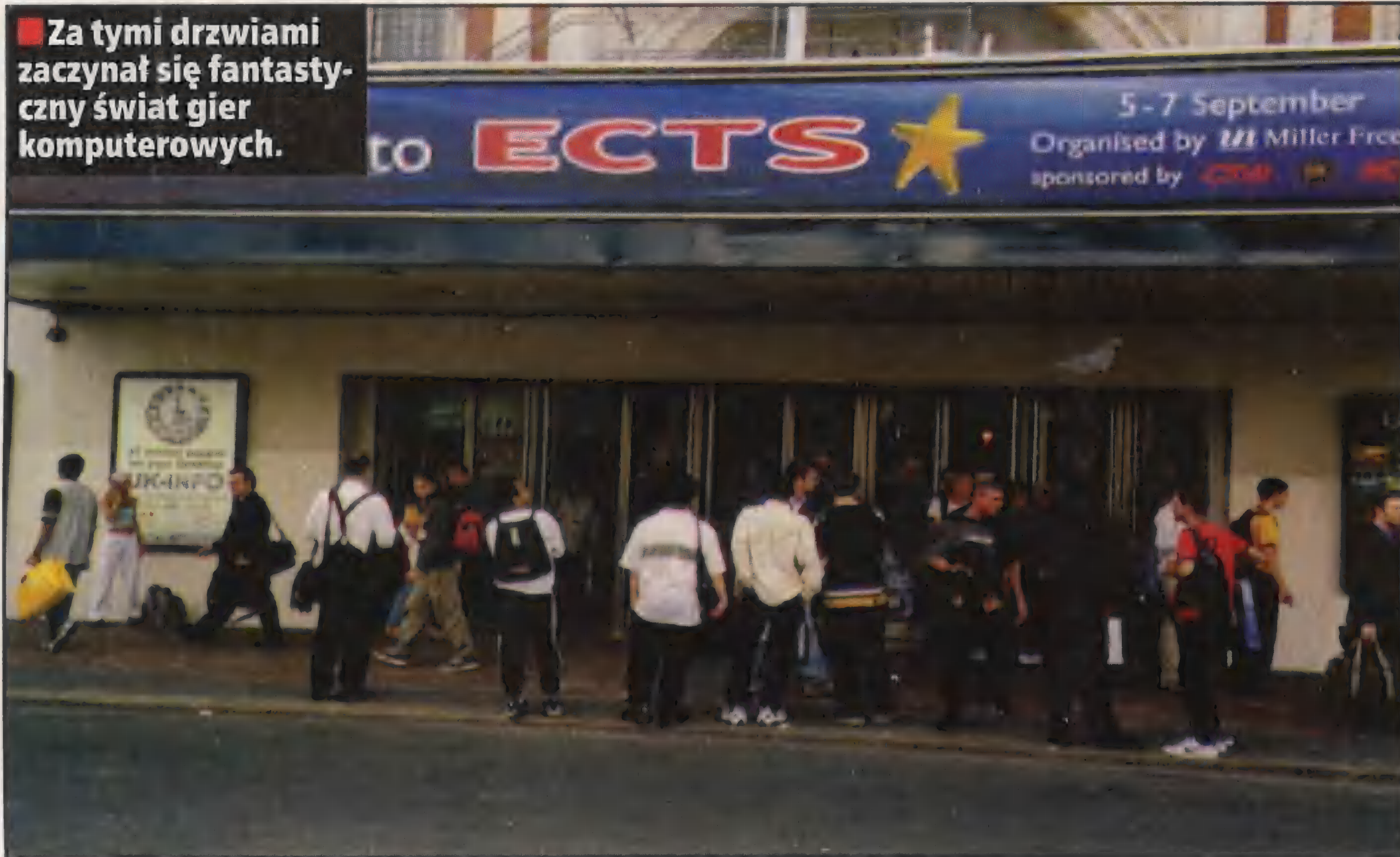
ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „R6: RS" NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 15 STYCZNIA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE MARCOWYM. POWODZENIA!

100% HOT! 0%KONSOLE! 0% PC! 0% PIWA 0%!

PASZCZURY d. WYWŁOKI

ODCINEK SIÓDMY

W tym numerze, miało być cóś innego ale nie będzie. Będzie (nomen omen) gorąca relacja z ECTS'99 (gorąca dla mnie, bo piszę ją wcześniej niż Wy ją czytacie)... HOT



Za tymi drzwiami zaczynał się fantastyczny świat gier komputerowych.

Na początku ogłoszenia redakcyjne:

- W naszym rankingu „tych, którzy byli w Anglii" królował do tej pory Baron Jack „jadę do Angli/byłem w Anglii". Niestety, nasz pupil został w tym roku zdetronizowany przez Piotra „gdzie jesteś, bo ja w Londynie" S. (znany jako Piotres). Co nie znaczy, że Baron na łamach Paszczurów będzie miał spokój, o nie!!!
- Nieprawdą jest, jakoby .... (zamiast kropek miało być Darek Kazik, ale jak wiecie Darek Kazik nie pozwala mi pisać...) chodził po targach ECTS w klapkach. Już pierwszego dnia opchnął je do Muzeum WEIRD SMELLS.
- Nasza korektorka Magdalena wydała niedawno oświadczenie, że poziom mojego pisania i ilość błędów ortograficznych plasuje mnie w pierwszej dziesiątce „redakcyjnych analfabetów". Jak się dowiedziałem nieoficjalnie, w przyszłym roku mam szansę na pierwsze miejsce.
- Warto odwiedzić naszą stronę w Internecie (**www.cgs.com.pl**) i obejrzeć PAszczury ON-LINE, tym bardziej, że jest tam wiele materiałów nieznanych z naszych łam i PaszczurówCD.
- Cały czas czekam na Wasze listy i meile (**pgoracy@cgs.com.pl**). Bez Waszego pozytywnego odzewu - Paszczury mogą zostać zamknięte! (Nagrody dla korespondentów czekają! Piszcie z dopiskiem HOT albo Paszczury).

ECTS'99

czyli PASZCZURY ON-LINE i takie tam...

Na wstępie zaznaczam: do Anglii na tegoroczny ECTS pojechała ekipa GK w składzie - Marek Suchocki, (nie mogę napisać Darek Kazik), Piotres i Tłumacz. Autora tej relacji z nimi nie było, co nie umniejsza prawdziwości tego tekstu.

Już podczas jazdy do Londynu było zabawnie. Piotres otoczony gronem atrakcyjnych kobiet, zamknął się w bagażniku i dokazywał. Zapytany nieco później „jak było?", odpowiedział „super!" i dodał „ale one nie przyszły". Tej przygody najbardziej zazdrościł mu Krzychoo. Baron tylko burknął: „Z kobietami? Co za bezsensowna ekstrawagancja!". Szefostwo bawiło się równie dobrze - Marek spał, a Darek (nie mogę co prawda napisać Darek Kazik, ale o samym Darku nikt nic nie mówił) grał w tysiąca z sześćdziesięcioletnim podlotkiem. Jaja zaczęły się na granicy. Najpierw Darka otoczył tłum wrzeszczący: „Robin Hood - ty żyjesz!". Bardzo to Darka oburzyło: „że jak mnie palanty nazwaliście?". Nie miał jednak czasu wyciągnąć łuku i oddać strzału, bo musiał ratować Marka gonionego przez część tłumu, który ryczał: „giń szeryfie z Nottingham! Oderwiemy ci te wąsiska!". Sytuację uratował Piotres z Panem Tłumaczem, przebrani za królową Elżbietę i Johna Cleesa odwrócili uwagę tłuszczy.

Zwiedzanie targów nasi czterej muszkieterowie zaczęli od barów z alkoholami, co zresztą było mądrym posunięciem, gdyż wszyscy od tego zaczęli. A niektórzy nawet skończyli. Piotres osuszył jednym łykiem beczkę piwa i udał się łowić gadgety. Po dwóch godzinach przybiegł z naręczem bielizny damsko-męskiej i paroma rolkami papieru toaletowego. Właściwie przebiegł goniony przez właścicieli powyższych przedmiotów. Pan Tłumacz, cały czas tłumaczył barmanowi, co też będą za chwilę pili. Robił to z takim zaangażowaniem, że Darek profilaktycznie położył sobie pod stołem półlitrówkę, aby potem spod niego nie sięgać. Marek udał się tylko w sobie znanym kierunku pod hasłem: „idę popracować". Wrócił pół godziny później z naręczem ulotek i cd-romów, jęcząc: „wszystko mam, siedzimy tu dalej". Tak mijały dni, nasza ekipa starała się także zwiedzić jak najwięcej zabytków Londynu. Byli w McDonaldzie, Burger Kingu i Pizzy Hut. Piotres dodatkowo zwiedził jakąś katedrę: „o jaki fajny pub, idę".

Wreszcie trzeba było wyjeżdżać. Walizki naszych zuchów pękały w szwach od materiałów, które nasi gieroje przekują na artykuły dla Czytelników. Tylko Piotres usiłował przemycić kupionego okazyjnie BigBena. Jazda do Polski nie była już tak przyjemna, jak do Anglii, z racji oszczędności chłopaki wynajęły „prywatny autobus" marki Star (rocznik 1970) i trzeba było się trzymać plandeki, aby nie wypaść.

Teraz chodzą po redakcji, wodzą dumnym wzrokiem i od niechcenia rzucają: „inglend is kul i ma swój filing"...

Przemysław: „HOT" Gorący

P.S.: za miesiąc: ZABÓJCZE KLAPKI DARIUSZA K....(wiecie o kogo biega)
P.S.2.: UCAŁOWANIA DLA MOJEJ HANECZKI.



Na pierwszym planie JA - HOT - wędrowniczek. Naczelny (drugi plan) oczom nie wierzy, bo oficjalnie mnie tam nie było!

KONKURSY

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

GK

Witam. W tym miesiącu mamy dla Was specjalne nagrody w postaci trzech gier „Rezerwowe Psy" opakowanych w drewniane, zbijane gwoździami pudełka. Taka zdobycz z pewnością znakomicie będzie się prezentowała na Waszej półce z grami. Ze spraw technicznych: po raz kolejny błagam o czytelne podawanie swoich personaliów na kartkach pocztowych. Miejcie litość dla moich oczu!!! KRZYCHOO

ODPOWIEDZI

■ Odpowiedzi na pytania z poprzedniego numeru:
1. Oficjalna premiera „Tiberian Sun" na Europę Wschodnią odbyła się w Czechach.
2. „Unreal Tournament" oferuje 5 trybów rozgrywki.

PYTANIA

■ Pytania na ten miesiąc:
1. Jak nazywa się najnowszy procesor firmy AMD?
2. Jakim samochodem startuje w tym sezonie rajdowym Colin McRae?

Termin nadsyłania odpowiedzi upływa 10.12.99

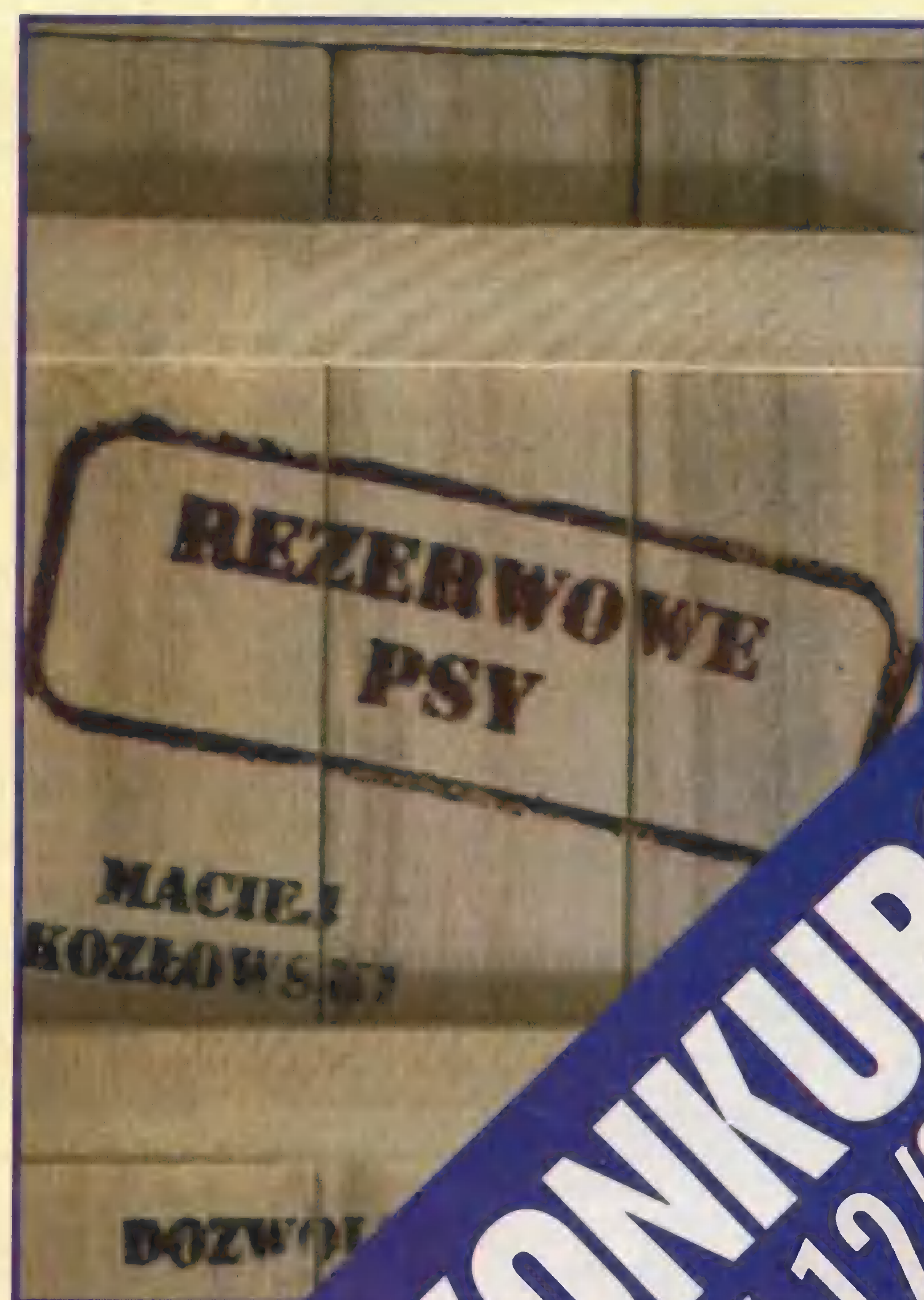
NAGRODY

■ Nagrody:
3x gra „Rezerwowe Psy".

ZWYCIĘZCY

■ Oto zwycięzcy z numeru GK 10/99:
Jarek Kaczyński z Warszawy otrzymuje grę „Mig Alley".
Bogdan Cichoń z Tarnowa otrzymuje grę „Jagged Alliance 2".
Marcin Zubek z Zakopanego wylosował grę „Napoleon 1813".

W następnym numerze ogłosimy wyniki konkursu „Dungeon Keeper 2".



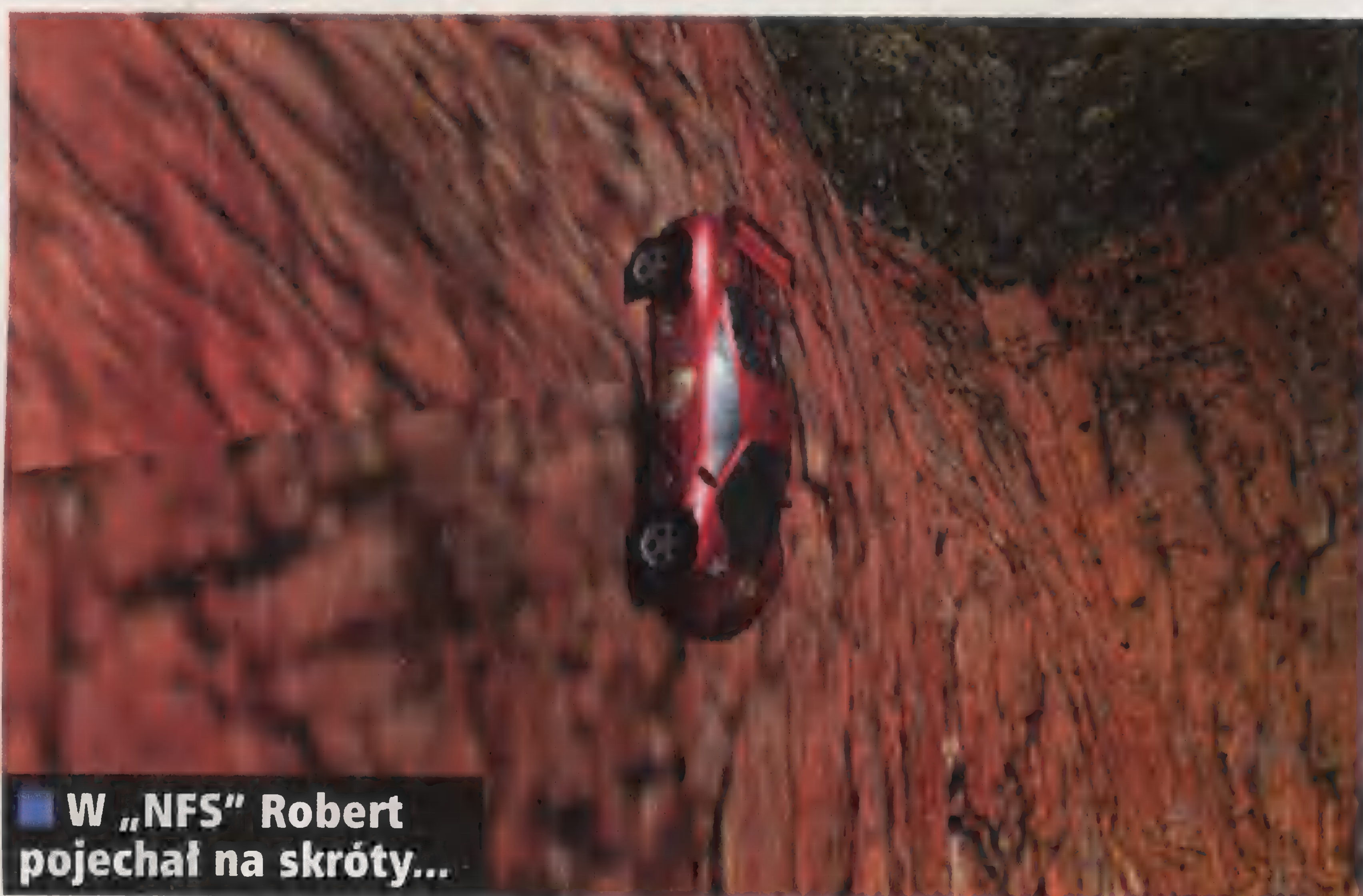
KONKURS GK 12/99

LISTY



Hellol! Na pewno znacie ten stary (z brodą) kawałek o Czerwonym, Wielkim z Różowym Kinolem, który przychodzi w nocy i zostawia coś w skarpetce. Pamiętajmy tylko o jednym - wypierzmy je!

JAGD52



W „NFS" Robert pojechał na skróty...

SKRÓTY

„Który program jest lepszy? Windows 95 czy Windows 98?"
Tego ONI nawet nie wiedzą. Niestety...

„Jaka jest różnica między VGA, a SVGA?"
Coś około 100 pikseli na cal sześcienny.

„Od czego wywodzi się xywka JAGD?"
Ode mnie! Podp. Jagd

„A czy wiecie, kto recenzuje gry?"
Wiemy! Obdżykuranci, spadochroniarze i zeszłoroczne ochotniki.

„Czy Krzychoo jest dziewicą?"
Nie. Przeszedł już modulację, więc nie powinien być.

„Piszcie w wymaganiach, czy gra potrzebuje dopałki!"
Słowo, naprawdę to robimy... Piszemy! Od kilku lat...

„Dlaczego na stronie 8 zasłonięto wstydliwą część ciała tej Pani?"
Jeszcze mamy wakat na stanowisku DTP-owca. To oni robią te świństwa!

No i są święta! A właściwie będą, już za kilkanaście dzionków. Polecamy się Waszej pamięci. Ponieważ redakcyjny konwój z prezentami przepadł bez wieści (to nie prawda, że to przez Krzychooa - w końcu był tylko kierowcą), zostajemy sami na posterunku, z ogarkami zeszłorocznych świeczek imieninowych RedNacza. Przeżujemy ostatnią kromkę zeszłotygodniowej buły i zapijemy płynem z naświetlarki. Nic to, jak tylko wiosna odpuści lód z drzwierzy, to ruszymy w miasto...

■ Naszą jazdę bez trzymanki zaczynamy od **Radka z Łaz**.
„Cześć! Na początku chciałbym pozdrowić całą ekipę GK! Bardzo dobrze, że zmieniliście profil, chciałbym jednak, gdy ukaże się jakiś hit na PSX (np. „Gran Turismo 2", abyście skrobnęli co nieco na ten temat."

Spoko, stary, jedno jest pewne, nasz pecet nie zamierza całkowicie ulec wobec inwazji idiotoodpornych konsol (Hey! Z joypadem w dłoniach - do Was!). Oczywiście na PSX-a wychodzi cała masa bardzo dobrych gier, ale niemalże zasadą jest, że są one bez wyjątku przenoszone na PC. Przecież swój niezależny byt PSX zaczął od ściągania pomysłów z „blaszaka". Powstanie tak wielkiego hiciora, jak chociażby wspomniane przez Ciebie „Gran Turismo", odbije się na naszym, intelowskim światku. No, a swoją drogą i my mamy się czym pochwalić. Nadciągają prawdziwe przeboje z „kolinem" na czele. Na razie, na otarcie łez mamy wspaniałego „Drivera" - przebudowanego i ulepszonego względem wersji konsolowej.

■ „Kolejna prośba dotyczy tekstów z „PC Gamera". Są one OK., ale moim zdaniem jest ich chyba za dużo, a ponadto dotyczą bardzo wielkiej ilości potencjalnych hitów. Wasze recenzje są lepsze".

No i właśnie po tym liście polska ekipa GK przestała pakować manele i szykować koperty - niespodzianki zaadresowane do naszych brytyjskich przyjaciół. Sam stwierdziłeś, że materiały angielskie dotyczą potencjalnych hitów, więc chociażby z racji bliższych kontaktów z Wielkim Światem (my też je mamy, polecam Paszczury - dop.HOT), są niezmiernie interesujące. Biszkopciarze otrzymują je bardzo szybko i z LEGALNYCH źródeł - to jakby ktoś z konkurencji znowu nie doczytał i pisał infantylne wstępniaki. Idziemy do tzw. Europy i powoli wdrażamy NORMALNE metody postępowania, których ze świeczką szukać u innych. Materiał PEWNY i RZETELNY jest znakomitym orężem, choć może nie widać tego po rodzimych pyskówkach. Dajmy sobie jednak nieco czasu...

Nasza polska ekipa z kolei stara się jak może i toczy z Naczalstwem prawdziwe boje o materiały do recenzji. Wychodzi tutaj czynnik dostępności do źródeł, który powoduje, że nawet patrząc na mapę Europy, szybko dojdziemy do wniosku, że naszym zaprzyjaźnionym gierojom z ekipy brytyjskiego PC Gamera, bliżej do nich. Tym niemniej Krzychoo już dostał nowy talon na samochodówkę, a piszący te słowa właśnie opancerza swego jeepa marki Lublin O - spotkanie z „Panzer Generalem 3D" to wyzwanie!

■ „Czy konieczny jest Windows'95, żeby wszystkie gierki chodziły?"

Paweł z Warki

Odpowiedź brzmi... nie! Jeśli zaś chcesz pogrywać w coś nowoczesnego, to musisz dodać „stety". Epoka słodkiego DOS-a minęła bezpowrotnie. Windows albo zdrowie. Wyboru raczej nie mamy.

KLAPS

No i są nasi wspaniali zwycięzcy! Ledwo poruszyłem temat, a fani 3D po prostu zasypali mnie tonami screenów. Oto laureci dzisiejszej edycji. Giery jadą do Anki z Wałbrzycha i Roberta z Gdyni. Lubicie „Star Trek"?



Gdy trzypasmówka w „Midtown Madness" nie wystarczy...

PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**



NA WESOŁO

Dzień dobry, witam po raz kolejny... mamy już grudzień, zima za pasem, pas za zimą... czy cóś. Czekam na Wasze listy, pozdrawiam.

Wasz HOT





■ Na rozgrzewkę Marek z Drobin:

Kto jest mądrzejszy: kobieta czy mężczyzna?
Oczywiście kobieta, ponieważ nie wyjdzie za mąż, dlatego, że mężczyzna ma ładne nogi.

- Co pana do mnie sprowadza? - pyta lekarz pacjenta.
- Jestem homoseksualistą, panie doktorze.
- Ach! A ja taki nieuczesany!

- Co myśli stara kura, uciekając przed starym kogutem?
- Może za szybko biegnę?

Wraca Jasio ze szkoły i żali się:
- Mamusiu, a dzieci w szkole mówią, że mam dużą głowę.
- Masz taką, jak wszystkie dzieci - uspokaja go mama - A teraz weź berecik i przynieś mi pięć kilogramów ziemniaków.

Siedzi zajączek i wyciska coś z policzka. Podbiega sarenka i pyta:
- Wyciskasz wągra?
- Nie, śrut.

Zajączek idzie przez las wykrzykując:
- Pomylone misie! Pomylone misie!
Nagle na ścieżce staje groźny niedźwiedź i łypie na zajączka ślepiami. A zajączek:
- Pomyliło mi się! Pomyliło mi się!

■ A tera czas na Konrada z Wodzisławia ŚL.:

Przybiega chłopiec na stację CPN i mówi zdyszany:
- 10 litrów benzyny!
- Spokojnie! Szkoła Ci się pali, czy co?
- Właśnie, cholera, jakby przygasała...

Przyszła baba na przystanek i pyta się drugiej:
- Jaki to autobus?
Ta druga na to:
- Czerwony.
- A dokąd?
- Do połowy.

Był sobie myśliwy, który miał już wszystkie możliwe trofea. Więc zaprosił swoich kolegów, aby się przed nimi pochwalić.
- Oto lew - mówi - oto tygrys, to nosorożec...
Wtem jeden z gości zauważył głowę kobiety.
- Co to jest?
- A to moja teściowa.
- Teściowa? A czemu taka uśmiechnięta?
- Wiesz, ona do końca myślała, że robię jej zdjęcie...

Idzie facet cały pobity i spotyka kolegę.
- Kto Cię tak urządził?
- Moja teściowa...
- Ja to bym ją poćwiartował!
- A ty myślisz, że co ja niosę w tych walizkach.

Zajączek do mamy:
- Mamo, dzieci przynosi bocian... a mnie kto urodził?
- Lepiej zjadaj marchewkę i nie zadawaj głupich pytań, ciebie wyciągnął czarodziej ze swojego kapelusza.

Przychodzi zajączek do lisiej nory i pyta się:
- Jest mama?
- Nie, nie ma...
- A tata?
- Też nie ma...
- A chcesz w tę rudą kitę?

Generał mówi do szeregowca:
- Masz wziąć gałęzie i udawać palmę!
- Tak jest!
Po paru minutach generał słyszy krzyk, wychodzi z namiotu i widzi, jak szeregowiec biega w kółko. Zdenerwowany zatrzymuje go i pyta:
- Przecież miałeś stać jak palma?
- Gdy ptaszki przyleciały i narobiły na mnie - byłem palmą. Gdy przyszedł lisek i nasikał - byłem palmą. Gdy przyszła wiewiórka i myślała, że zadek to dziupla, a przodek to orzeszki, to już nie wytrzymałem...

■ I znowu Andrzej z Drobina:

Masztalski po kielichu, zadowolony, biegnie do kliniki, żeby zobaczyć swojego potomka. Widzi salę pełną noworodków, a nad drzwiami napis: GENIUSZE.
- Pokażcie mi tego mojego! - prosi siostrę.
- A jak się pan nazywa?
- Masztalski.
- Tu na pewno takiego nie ma, proszę iść dalej.
Idzie dalej i widzi znów salę pełną noworodków i napis: DZIECI NORMALNE.
- Który to mój? - pyta lekarza - Nazywam się Masztalski.
- Masztalski? Masztalski... Tu nie ma takiego. Idź pan dalej.
Spuścił Masztalski z tonu, bo na drzwiach następnej sali ujrzał wielki napis: DZIECI NIEDOROZWINIĘTE.
- Wiecie, no , takie nieszczęście... który to mój. Nazywam się Masztalski...
- Ale tu nie ma takiego.
Idzie dalej, patrzy jeszcze jedna sala i napis: MASZTALSKI.



NAGRODY OTRZYMUJĄ:
- Za Kawały: Andrzej z Drobina
- Za Rysunki: Marek Bruź

ODKRYJ FASCYNUJĄCY ŚWIAT GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

tworzenie grafiki • cyfrowa obróbka obrazu • kompozycja • efekty specjalne • 3d • www

ISSN 1507-6075 INDEX 355704 NR 5/99 CENA 19,99 zł

edycja polska

computer arts

Kreatywny Magazyn o Sztuce Komputerowej • Mac & PC

Macromedia Director 7

Jak stworzyć własną prezentację multimedialną i umieścić ją na płycie CD lub na stronie WWW

167 Tips

Unikalny zbiór podpowiedzi do pakietów grafiki wektorowej

Konkurs Multimedia Vision Atrakcyjne nagrody

Odkrywamy karty

Zestawienie sześciu najnowszych akceleratorów graficznych do PC

Apple G4 400

Niesamowicie szybki, wysoce estetyczny, niewiarygodnie ergonomiczny! Test na str. 69

Z pismem zawsze CD dual format PC/Mac

Co zyskasz czytając Computer Arts?

- Dowiesz się w jaki sposób od strony graficznej tworzone są najpopularniejsze gry komputerowe!
- Poznasz sposoby realizacji najwspanialszych efektów specjalnych wykorzystanych w filmowych mega produkcjach
- Nauczysz się korzystać z najpopularniejszych programów graficznych, dzięki specjalnym kursom i warsztatom zamieszczonym w piśmie.



UWAGA! W NASTĘPNYM NUMERZE CA 6/99

Dodatkowa, druga płyta CD-ROM GRATIS!!!

Pełne komercyjne wersje *Mask Pro 1*, wartego 249 funtów oraz *PhotoFrame 1*, wartego 99 funtów. Dodatkowo 15 pełnych, 30-dniowych plug-inów.

Jeśli chcesz być lepszy od innych, czytaj Computer Arts. Każdy numer zawiera krążek CD dual format PC/Mac na którym znajdziesz elementy graficzne do samodzielnych ćwiczeń, fantastyczne galerie dzieł stworzonych przez światowej sławy grafików komputerowych, niesamowite, komputerowo renderowane filmy, dziesiątki przydatnych programów do grafiki.







UWAGA! PROMOCJA!

Możesz otrzymać komplet promocyjny trzech kolejnych numerów pisma 1-3/99 w cenie 35,00 zł lub nabyć pojedynczo dowolny numer w cenie 15,00 zł/egz.

Aby zamówić pisma należy zwykłym przekazem pocztowym nadać pieniądze na adres:
Computer Arts, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję należy podać tytuł, tj. Computer Arts i zamawiane numery.

„Computer Arts Polska Edycja" jest odpowiednikiem najpopularniejszego w Wielkiej Brytanii magazynu o grafice komputerowj.

2 PEREŁKI już w sklepach!

FLOJD

CENA 69zł

Potężna (4 kompakty!) grą przygodowa, dowcipna i humorystyczna, ale posiadająca też i mroczniejsze momenty. Flojd zawiera akty zdrady, intrygi, rebelii, a nawet trochę przebierania się w kobiecie ciuszki. Życie Flojda, zwykłego, by nie rzec: podrzędnego Grenelona pewnego dnia zmienia się całkowicie, gdy tajemnicza Dolores prosi go o doręczenie zwykłej przesyłki. Co prawda przesyłka oczywiściç nie jest zwykła, a Dolores jest ściganą po wszechświecie rewolucjonistką, ale w porównaniu z późniejszymi wydarzeniami to i tak bułka z masłem.

Animacje renderowane za pomocą superstacji graficznych Silicon Graphics, 16-bitowy dźwięk stereo i fabuła epickich proporcji przenoszą gry przygodowe do kompletnie nowej galaktyki, a osiemdziesiąt różnych lokacji i sześć tysięcy linii dialogowych każdego gracza uczynią szczęśliwym bez potrzeby użycia niedozwolonych środków chemicznych.

Pomyśleć, że rebelia jeszcze nigdy nie wyglądała tak żAłośNiE...

Twoje przeznaczenie: od zera do bohatera.
Twoje imię: Flojd.

4 CD

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski
CODA

SKLEPY FIRMOWE „WARNET"
Radom, ul. Witolda 6/8, tel. 0-48 360 00 70
Siedlce, ul. 3 Maja 23, tel. 0-25 63 227 57
Warszawa, ul. Mokotowska 71, tel. 629 63 39

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Simon II the Sorcerer



CENA 29,95 zł

W wyniku knowań złego czarnoksiężnika Sordida pozornie zwyczajny nastolatek Simon trafia do krainy pełnej elfów, goblinów i brzydkich księżniczek. Czym można by się przejąć - zwłaszcza brzydkimi księżniczkami - gdyby nie to, że gra pełna jest humoru w najlepszym wydaniu, a jej twórcom najwyraźniej przyświecał niecny cel, aby grę raz na jakiś czas trzeba było przerwać ze względu na nieprzerwany, gwarantowany atak śmiechu. Wszystko to polane sosem pięknej, ręcznie rysowanej grafiki z mnóstwem animacji. No i oczywiscie, Simon mowi banko... eee... po polsku.

Atakuj sklepy: **EMPiK**, **ExtraPole**, **MediaMarkt**, **Vobis**, **Warnet** oraz wszystkie inne dobre sklepy z grami. Sprzedaż wysyłkowa: **SoftBox** (0-22) 636 90 24